# 掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.232

卷首特报

## 十一年，回归与新起点
## ——PSV 国行主机评测

• 游戏文化频道 •

《超级枪弹辩驳2》小说
派遣勇者小七海
的慵懒冒险

研究中心
战国无双4－Ⅱ PSV

攻略透解
数码宝贝物语 电脑侦探 PSV
世界树与不可思议的迷宫 3DS
新·世界树迷宫 2 巨龙骑士 3DS
恶魔幸存者 2 破纪录 3DS

赠品
《战国无双4－Ⅱ》
新角色Q版贴纸

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

# 掌机王SP 幸运大抽奖

全新抽奖模式启动：登陆sp.ucg.cn，点击“《掌机王SP》VOL.232电子回函”并参与填写，同样有获得奖品的机会。

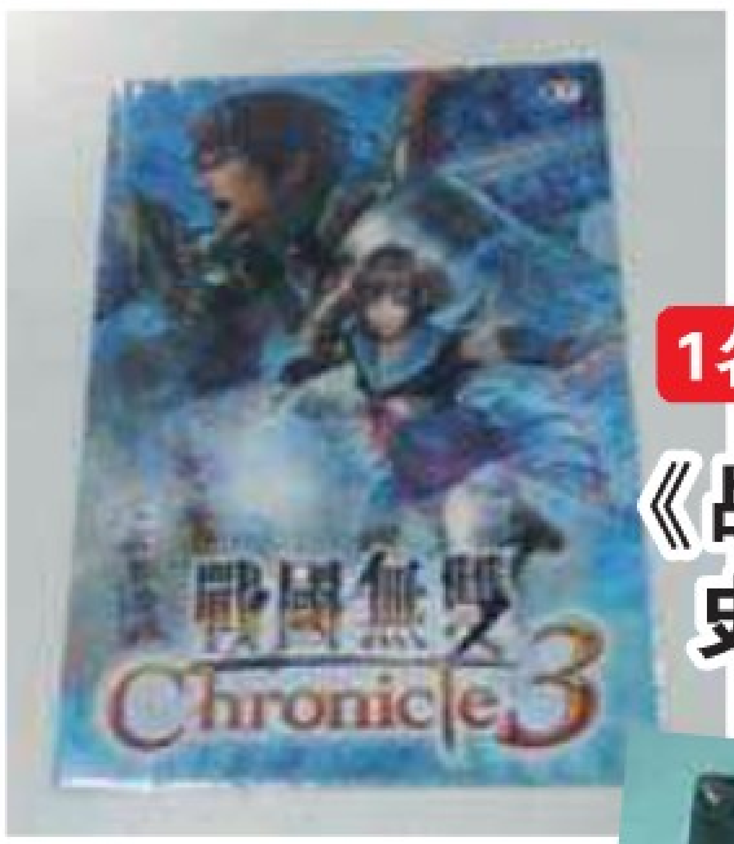
**参与方式：**在2015年5月2日前（以邮戳时间为准）1.将本辑附赠的“读者调查表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020）2.登陆网址sp.ucg.cn后点击“《掌机王SP》VOL.232电子回函”并参与填写。以上两种方式均可参加本辑《掌机王SP》的幸运大抽奖活动！

## 特等奖

2名

索尼国行首发纪念围巾

## 纪念奖



1名

《战国无双 编年史3》文件夹

1名

索尼国行首发纪念记事本

1名

《刀剑神域》文件夹

1名

3DS触控笔

## 《掌机王SP》第230辑中奖名单

**一等奖 1名**
3DS e商店/PSN点卡

| | |
|---|---|
| 广州市 | 周鑫 |

**二等奖 2名**
PSV《暗魂献祭》同捆包（1名）
《命运石之门》官方画集（1名）

| | | | |
|---|---|---|---|
| 昆明市 | 陈卓 | 南宁市 | 邓淳 |

**三等奖3名**
掌机周边

| | |
|---|---|
| 马鞍山市 | 许少玮 |
| 东莞市 | 叶树威 |
| 深圳市 | 刘智 |

## 《掌机王SP》第230辑DVD问答—中奖名单

3名

3DS LL硬壳包

| | |
|---|---|
| 大石桥市 | 宁萍 |
| 昆明市 | 尹浩洋 |
| 杭州市 | 朱建贤 |

答案：C

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

不可思议的结合
不可思议的体验
世界樹と不思議のダンジョン
系统详尽解析
全职业技能解说
通关攻略流程
世界树与不可思议的迷宫
3DS
P88
攻略透解

P175
攻略透解
系统详尽解析
主线地图攻略
支线委托要点
全新的世界树，另一个诸王圣杯
新世界樹の迷宮2
ファフニールの騎士
3DS
新·世界树迷宫2 巨龙骑士

在平行世界延续的数码宝贝物语！
系统介绍
详细主线流程
全进化表
全数码徽章收集
P119
攻略透解
PSV
数码宝贝物语 电脑侦探

封面用图：《新·世界树迷宫2 巨龙骑士》
封面设计：咕噜

口袋光环 VOL.232

口袋光环地址：http://www.tudou.com/programs/view/eKSwwl0cAVA/
密码：D69sPo

更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

# 目录


## 卷首特报

十一年，回归与新起点——PSV国行主机评测 4

## 黄金眼

黄金眼 11

黄金眼REVIEW——自由战争 14

## 掌机情报站

掌机情报站 16

掌机销量榜 18

游人望远镜 20

## 三次元空间

3D短波 22

## PSV总部

Vita要闻 24

## 便携领域

情报室 26

技术宅 28

游戏坊 31

## 专题企划

温如玉，烈如火——游戏世界的羊 33

## 前线狙击

第3次超级机器人大战Z 天狱篇 48

勇气2 最终境界 59

梦幻模拟战 转生 63

不可思议的编年史 胜利之前绝不回头 66

光之巨人 68

## 新作拼盘

苍翼默示录 刻之幻影 扩张版 72

热血时代剧 73

东京新世录 巴别塔行动 73

初音未来 未来计划 豪华版 74

再见 海腹川背 散 74

见习魔女与莫可莫可好朋友 75

Toheart2 迷宫旅人 75

## 游戏一品轩

游戏一品轩 76

# 游戏索引


| 3DS | |
|---|---|
| Hello Kitty与伙伴们 3D竞速 | 77 |
| THE KEEP 被诅咒的水晶迷宫 | 76 |
| 初音未来 未来计划 豪华版 | 74、光盘 |
| 恶魔幸存者2 破纪录 | 162 |
| 怪物猎人4 G | 83 |
| 见习魔女与莫可莫可好朋友 | 75 |
| 口袋抓取方块 | 光盘 |
| 梦幻模拟战 转生 | 63 |
| 热血时代剧 | 73 |
| 世界树与不可思议的迷宫 | 88、光盘 |
| 新・世界树迷宫2 巨龙骑士 | 175 |
| 星之光辉 | 光盘 |
| 勇气2 最终境界 | 59、光盘 |
| 勇气原点 飞翔妖精 | 光盘 |
| 最终幻想 探索者 | 87 |

| PSV | |
|---|---|
| Q波特 重启 | 77 |
| Toheart2 迷宫旅人 | 75 |
| 不可思议的编年史 胜利之前绝不回头 | 66 |
| 不可思议的迷宫 风来之西林5 加强版 | 光盘 |
| 幸运之塔与命运骰子 | |
| 苍翼默示录 刻之幻影 扩张版 | 72、光盘 |
| 苍翼异闻录 失落的记忆 | 光盘 |
| 第3次超级机器人大战Z 天狱篇 | 48 |
| 东京新世录 巴别塔行动 | 73、光盘 |
| 反击间谍 | 78 |
| 高达破坏者2 | 85 |
| 光之巨人 | 68 |
| 乐高 侏罗纪世界 | 光盘 |
| 赛马大亨8 2015 | 76 |
| 数码宝贝物语 电脑侦探 | 119、光盘 |
| 死在迷宫的地下 | 光盘 |
| 像素滑板2 欢迎来到奥莱坞 | 77 |
| 英雄传说 空之轨迹FC 进化版 | 光盘 |
| 再见 海腹川背 散 | 74、光盘 |
| 战国无双4-Ⅱ | 220 |
| 自由战争 | 14 |


## 投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《掌机王SP》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.


## 特快专递

反击间谍 78

## 下崽工房

怪物猎人4 G 83

高达破坏者2 85

最终幻想 探索者 87

## 攻略透解

世界树与不可思议的迷宫 88

数码宝贝物语 电脑侦探 119

恶魔幸存者2 破纪录 162

新・世界树迷宫2 巨龙骑士 175

## 研究中心

战国无双4-Ⅱ 220

## 游戏文化频道

《超级枪弹辩驳2》小说
——派遣勇者小七海的慵懒冒险 242

## 专区地带

游戏万花筒 252

第九美术馆 256

猎人集会所 262

幸闪必加魂 268

轻松日语教室 272

## 自由谈

好好学习，安心游戏 274

## 掌门人

掌门人 276

交流空间 282

小编寄语 284

## 其他

掌机游戏综合发售表 286

口袋光环 精彩内容导视 288

文 哪尼(UCG) 美编 香山

# 十二年，回归与新起点——PSV国行主机评测

2015年3月20日，对于所有中国玩家而言，这又是一个值得被铭记的日子。时隔十一年之后，索尼再一次将PlayStation的名号在中国市场打响。两款主机，涵盖了家用机和掌机的最新产品线；十三款首发游戏，不乏《最终幻想》、《真·三国无双》等知名系列。或许这样的开局称不上梦幻和华丽，期间也历经坎坷与变数，但仍然堂堂正正地迈出了坚实的一步。对于行货版PSV，以及PSN服务在国内的政策，相信很多玩家仍然抱有疑惑，持币观望的人也不在少数。本文将详细为大家解读PSV国行主机、服务和游戏的各个方面，相信能给大家一个全面而直观的答案。但无论最终结果是否符合每个人的期待，我们都希望能够给予行货主机更多的包容和期待，毕竟只有正规的服务，才能促进整个行业朝更好的方向发展。

## PSV国行主机测评

### PSV国行主机测评

行货版PSV的型号为PCH-2009，也就是大家俗称的PSV-2000，是索尼经过轻薄化改进后的第二代PSV。首发的国行版PSV有上市纪念版和标准套装版两种可供选择，上市纪念版为带有土豪金中国龙图案的限量版本，标准套装版则是普通版本，目前只有黑白两色可选。

除了可以去索尼官方位于北京、上海、广州和成都实体店选购外，习惯网上购物的玩家也可以在1号店、苏宁易购、天猫、京东和亚马逊的索尼网上官方旗舰店里下单购买。

### 上市纪念版

| 售价：1299元 | 颜色：黑色 |
| --- | --- |

内含：

- 《小小白日梦》游戏兑换代码卡
- 中国龙图案主机收纳包
- 8GB专用存储卡
- PlayStation Vita 2000型Wi-Fi版主机（黑）
- USB连接线
- 交流电电源线
- 说明书
- 保修卡

## 标准套装版

| 售价：1299元 | 颜色：黑色/白色 |
|---|---|

内含：

- 8GB专用存储卡
- PlayStation Vita 2000型 Wi-Fi版主机（黑/白）
- USB连接线
- 交流电电源线
- 说明书
- 保修卡

## PSV国行主机开箱

本次编辑部拿到的是黑色标准套装版的主机，由于国行版PSV的主机外观设计、配件等与海外版并无太大区别，因此这里就简单地向大家展示一下，就不再做具体的详细介绍了。想要了解详细测评信息的玩家可以参考《PSV专辑》Vol.7中《二度进化——PSV-2000评测》一文。

包装正面明确地标示出了内含8GB存储卡的信息。

打开包装后，8GB的存储卡被放在了最上方。

充电（数据）线、电源线和电源适配器。其中电源线采用了国内常用的双头设计。

简体中文的说明书和保修卡等，保修卡请妥善保管。索尼不仅遵循国内的三包政策，还为国行用户提供两年的保修服务。

机身背后的铭牌表明了国行主机的身分。

## 系统概览

国行版PSV的基本系统功能及自带应用，与海外版机器并无任何区别，包括了信息、派对、PS4遥控功能等。国服账号可以正常与海外账号互相添加好友，发送信息或者是参加派对。

另外，国行主机的系统版本更新也与海外版保持一致，索尼在3月26日发布了最新的3.50版本系统，国行PSV也在第一时间收到了更新推送。

# 游戏运行情况测试

## 国行主机运行海外版游戏

■海外版游戏正常运行。

小编在国行版PSV主机上测试了多款港版、日版、美版的实体卡带游戏，所有海外版实体游戏均可以正常运行、更新并取得奖杯，基本功能没有任何限制。由于国行主机无法登陆海外账号，因此国行主机上无法下载和运行海外版的数字游戏。

■可以进行本体更新。

■可以正常取得奖杯。

## 海外主机运行国行版游戏

经过测试，海外版主机同样可以正常运行国行实体版游戏，并且海外版主机可以登陆中国区账号，因此数字版游戏也没有任何限制。

■国行版游戏可以在海外主机上正常运行。

## 联机功能

只要游戏本身支持，国行版游戏可以与其他版本进行本地面联和线上联机。以简体中文版的《讨鬼传 极》为例，只要在系统设定中将“网络联机目标”改为“共通”，便可以与港版或日版的游戏进行联机。

# PSN服务测试

## 国行主机登陆海外账号

■海外账户无法在国行主机上登陆。

国行版PSV对PSN账号进行了限制，只允许玩家注册和登陆中国区PSN账号。我们分别测试了港服、日服和美服的PSN账号，无论是在开机设定时就登陆，或者是之后在系统设定中登陆，均提示为“您的国家/地区无法使用本服务”。因此想要在国行主机上使用PSN相关服务，就必须注册一个中国区PSN账号。

## 海外主机登陆国服账号

在海外版PSV主机上可以顺利登陆和绑定中国区PSN账号，访问商店、下载和游玩数字版游戏等均无任何限制。不过由于PSV采用的是单账户设定，因此即便可以登陆国服，对大部分玩家来说

可能意义不大。

值得一提的是，在海外版的PSV TV上，中国区PSN账号可以正常登陆并绑定，但在访问PSN商店时则会提示“您的国家/地区无法使用本服务”，这是由于PSV TV并未在国内推出行货，因此对应的商店也就没有开放。

## 注册国服PSN账号

▶在主机上选择『创建新账号』即可开始注册。

■在PC端上也可进行国服PSN账号的注册。

购买了国行PSV的玩家可以直接在机器上注册国服账号，而海外版主机则需要通过修改系统语言等特殊方式才行，因此最方便的方法还是在PC端访问PSN官网进行注册。官网地址：https://account.sonyentertainmentnetwork.com/liquid/reg/account/create-account!input.action

## 国服PSN商店一览

### 数字版游戏

国行PSV一共有七款首发游戏，但中国区PSN商店中目前只提供了《最终幻想X HD重制版》、《最终幻想X-2 HD重制版》、《雷曼 传奇》和《小小白日梦》这四款数字版游戏供玩家购买。数字版游戏无法及时跟进，多少也让中国区PSN商店显得有些冷清，希望索尼今后能够加强这方面的力度。

### 应用程序

中国区商店中目前只有两款应用程序，分别为网络电话Skype和网络多媒体应用Network Media Player，相比其他地区来说少了很多。不过PSV上的第三方应用程序对中国玩家而言大多都不实用，因此影响不大。当然，如果索尼能针对国内环境推出诸如“微博”之类的应用，那就再好不过了。

### 主题

自从PSV加入主题功能后，已经推出过不少精美的主题。不过中国区商店目前只有四款基本的免费主题——20周年纪念、四季、水晶和手缝图样，其他与游戏作品相关的主题暂未收录。

### 游戏追加内容

由于游戏阵容尚不算太丰富，目前游戏追加内容只有《小小白日梦》提供了游戏的原声音乐集，供玩家免费下载。

### PlayStation Plus

目前只提供了购买PSN+服务的功能，尚未有会员专属的免费游戏。

### 支付方式

目前国行设置了信用卡、支付宝、银联和预付卡（也就是俗称的点卡）这四种支付方式，但截至截稿时国行PSV暂时只支持信用卡的方式进行充值，使用PC端则可通过信用卡、银联和支付宝进行支付，预付卡功能则尚未开放。

# 总结

## 国行PSV主机

| | |
|---|---|
| · 海外版卡带游戏运行、升级、取得奖杯 | √ |
| · 添加外服好友账号 | √ |
| · 与外服好友进行派对、发送信息 | √ |
| · 国行游戏与海外版游戏联机 支持 | √ |
| · 同步更新系统版本 | √ |
| · 登陆外服账号 | × |
| · 访问外服PSN商店 | × |

## 海外版PSV主机

| | |
|---|---|
| · 国行卡带游戏运行、升级、取得奖杯 | √ |
| · 添加国服好友账号 | √ |
| · 与国服好友进行派对、发送信息 | √ |
| · 登陆国服账号 | √ |
| · 海外游戏与国行版游戏联机 | √ |
| · 访问国服PSN商店 | √ |
| · 购买并游玩国服数字版游戏 | √ |

# PSV国行首发游戏介绍

国行首发PSV游戏目前共有《小小白日梦》、《真·三国无双7 猛将传 完全版》、《讨鬼传 极》、《最终幻想X HD重制版》、《最终幻想X-2 HD重制版》、《雷曼 传奇》和《虚拟农场14》这七款。虽然数量不多，但游戏种类丰富，涵盖了动作、角色扮演、模拟等不同的类型，全年龄向的题材也适合广泛的玩家群体。所有的游戏均为简体中文版，并在价格上具有一定的优势，那么下面便为大家一一介绍。

## 小小白日梦

下载版

| |
|---|
| 开发商：椰岛 |
| 售价：29元 |

由国内开发商椰岛推出的一款休闲益智类游戏，采用Unity引擎开发，整体风格十分精致可爱。虽然是移植至手机平台的同名作品，不过开发商非常用心地针对PSV做了优化，加入了按键的操作方式，并增加了新的关卡与剧情。而且PSV版的《小小白日梦》不含任何内购元素，玩家购买后即可游玩到所有内容。

《小小白日梦》最大的创意之处在于，它不需要玩家有过多的操作，可爱的小白人会

自行前进，遇到场景的折返处便会自动转向，我们要做的仅仅只是把握好它跳跃的时机，最终帮助它找到心爱的妹纸。不过可千万不要被这看似简单的假象所蒙蔽了，后期的关卡中如何取得所有的星星让有情人终成眷属，绝对会让你大伤脑筋，挑战性十足。当然游戏也非常贴心地设定了帮助系统，如果卡关不妨点击左上角的过关演示好好学习学习吧。

虽然只是一款下载版的休闲小游，不过《小小白日梦》无论是整体观感，创意玩法还是充实的内容，都有着非常出众的表现。在闲暇时刻放松身心，是相当不错的选择。

## 真·三国无双7 猛将传 完全版

实体版

| 开发商：Koei Tecmo Games |
| --- |
| 售价：249元 |

“《真·三国无双》系列”对国内玩家而言应该是再熟悉不过了，深入人心的三国题材，爽快无比的割草体验，都是这个系列的魅力所在。《真·三国无双7 猛将传 完全版》包含了本传及猛将传的所有内容，不仅追加入了新角色和新事件，在系统平衡性上也做出了调整，可是说是《真·三国无双7》的完全形态。

国行版游戏并非只是将港版简单的改头换面，而是专门请国内团队进行润色和调整，除了将港版中残留的英文部分进行中文化以外，部分剧情文本和角色台词都更符合国内的语言习惯，更接地气。喜欢三国题材和割草游戏的玩家不必再犹豫啦！

## 讨鬼传 极

实体版

| 开发商：Koei Tecmo Games |
| --- |
| 售价：249元 |

虽然说“真猎人都玩《讨鬼传》”只是玩家们的调侃，不过在PSV平台缺乏《怪物猎人》这样重量级的共斗游戏时，《讨鬼传》确实以自身出色的素质笼络了一大票喜欢狩猎的玩家。或许作为一款原创的新系列，游戏在各方面都显得有些青涩，不过在《讨鬼传 极》增加了多款新武器、加入了更多的恶鬼与御魂，并进一步调整平衡性之后，这个系列已经趋于成熟。

对于国行版的《讨鬼传 极》，玩家们最关心的莫过于对出血效果的修正。经过验证，国行版确实去掉了武器砍中敌人后的出血效果，但对于感官体验和打击感其实并没有太多的影响，金光四溢的武器碰撞效果还是蛮华丽的，大家不必太过纠结于出血这一点。退一步想，这种充满了妖魔鬼怪的作品能过审已实属不易，多一点宽容和体谅吧。

## 最终幻想X HD重制版

实体版/下载版

| 开发商：Square Enix |
| --- |
| 售价：199元 |

《最终幻想Ⅹ》的高清重制版，与PS2平台的原版相比，高清版的角色建模、怪物乃至背景都经过重新制作。游戏以最为成熟的国际版进行重制，并采用日文语音，游戏中一些经典的配乐也经过重新编曲，让老玩家也能体验到新鲜感。

亲情与爱情、相逢与离别，《最终幻想Ⅹ》所描绘的唯美故事相信已不用小编多加

渲染，提达与尤娜的爱情至今也依然被很多玩家所铭记。也正因如此，高清化后的本作依然值得老玩家回味，值得新玩家尝试，当时新颖的半即时制战斗系统以及高自由度的“幻光盘”升级方式，即便放在今天也并不落伍。更何况，这还是以前完全不敢想象的官方中文版!

## 最终幻想X-2 HD重制版

实体版/下载版

开发商：Square Enix
售价：199元

与《最终幻想X》一同高清化的续作，也是“《最终幻想》系列”首次为某一代作品推出续作。《最终幻想X-2》依然保持了很高的素质，游戏的故事背景设定在《最终幻想X》的两年之后，原本的女主角尤娜在本作中正式晋升为主角，不仅性格上有了很大的变化，武器也由原来的召唤法杖变成了双枪。

《最终幻想X-2 HD重制版》同样基于国际版进行重制，因此也包含了Last Mission的新迷宫。玩家可以最完整地体验到整个《最终幻想X》的所有内容。

## 雷曼 传奇

实体版/下载版

开发商：Ubisoft
售价：199元

作为“《雷曼》系列”的最新作，《雷曼 传奇》在画面、玩法及音乐等各个方面，都有着无可挑剔的超高品质。美轮美奂又充满创意的关卡设计，不禁令人全身心投入，并沉浸其中。在通过了紧张刺激的的挑战后，也令人不由得赞叹，原来横版动作游戏还能这么玩。如果你期待唯美的观感和刺激的体验，那么《雷曼 传奇》就是你最好的选择。

## 虚拟农场14

实体版

开发商：Focus Home
售价：199元

“《虚拟农场》系列”在一些农场文化深厚的欧美地区，有着相当高的人气。这并非只是一款农场经营类的游戏，更多的是让玩家体验各种高科技的农业用机械。这些走在技术前沿的机械均来自现实存在的原型，并且都有制造商的授权，在整个游戏业也算是独树一帜。

《虚拟农场14》依然保留了系列内容丰富、简单易上手的特点，并且加入了多人联机模式，玩家可以共同在农场耕种、开发。咱们国家作为一个传统的农业大国，不得不说这类题材的游戏实在是太接地气了。不需要金坷垃吸收八千米下的氮磷钾，还是来感受一下高科技为农业带来的变化吧。

国行PSV和首发游戏的介绍到这里便告一段落了。对于核心玩家来说，行货主机可能并不是最好的选择，毕竟网络服务上的限制多多少少会带来不便之处，然而对于那些不需要数字版游戏和DLC内容的玩家，完全可以把行货主机纳入考量范围之内。毕竟低廉的游戏价格、完善的售后服务等，还是具有相当的吸引力。索尼方面也正在积极引进更多优秀的作品，相信国行主机和国内家用机市场的未来发展，都会越来越好。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

# 黄金眼

今年3月的游戏数量不少，本次黄金眼给大家带来的游戏数量则达到了8个，在这之中有不少外界也评价不错的作品。让人感到欣慰的是，《数码宝贝物语 电脑侦探》作为一个粉丝向游戏，其游戏质量竟然一举夺下了本期第一并达到了“黄金珍藏”的等级。当然，其他游戏的表现也不错，下面就让我们来看看本辑的黄金眼吧。

**评分规则** 本栏目采取满分30分的评分制，总分在27分～30分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在24分～26分之间的为“热血推荐”级别。

栏目主持 昴星团

## 27 总分 数码宝贝物语 电脑侦探

■デジモンストーリー サイバースルゥース■卡带■BNE■RPG■角色扮演
■2015年3月12日■1～2人■7171日元■对应PSV TV

| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★★ |
| 音乐 | ★★★★★ |
| 耐玩度 | ★★★★★ |

黄金珍藏 PSV

为了调查人们口中传述的“数码宝贝”的正体，主人公和两个网友相约前往电子空间进行探索，没想到，这次行动却将他们各自的过去都联系了起来。

**昴星团** 游戏的画面、建模和音乐的质量都非常不错，足够长的主线流程和大量的支线任务让游戏非常耐玩。游戏中登场的数码宝贝非常多，其中包括了高人气的十三皇家骑士和七大魔王，都可以让玩家在游戏里正常使用。系统部分继承了“《数码宝贝物语》系列”的养成系统，玩家可以让数码宝贝自由进化和退化，还可以将它们放到农场中进行培养。才能值的出现更加突出了“自由进化、退化”系统的重要性。游戏除了部分场景和发动连携攻击会有小幅度的掉帧现象外，其他方面都令人满意，是非常值得推荐的一款粉丝向作品。 **9**

**阿鲁** 作为一款粉丝向游戏，游戏的画面属于PSV平台上乘，数码宝贝不仅数量众多，而且建模十分良心，必杀技演出更是高还原度。足够长的流程再配合丰富的支线与养成要素，也保证了游戏的耐玩度。 **9**

**乌冬** 游戏各方面表现不俗，不仅画面出众，对各种数码宝贝的刻画亦非常到位。20章的流程和丰富的支线保证了耐玩度，240种数码宝贝、较全面的进化退化路线及招式继承系统，也让玩家能够充分享受培养的乐趣。 **9**

## 25 总分 海贼无双3

■ワンピース 海贼无双3■卡带■BNE■ACT■动作・一骑当千
■2015年3月26日■1～2人■7344日元■对应PSV TV/交叉存档

| | |
|---|---|
| 爽快度 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |
| 还原度 | ★★★★★ |

热血推荐 PSV

“《无双》系列”与动漫作品合作的成功品牌之一，凭借动漫原作在全球的超高人气，系列第三作以最多可操作角色和大魄力的战斗强势回归。

**苍穹** 本作的“传说航路”模式回归了原作，在剧情演出时以动画CG结合漫画分页的形式展现，相信粉丝在看到经典场面跃然呈现时都会感动不已。隐藏的“财宝任务”需要玩家结合战场局势推断，一旦触发能引出更多的事件。战斗系统的流畅度在“羁绊”系统的革新下进一步强化，同屏人数也很有保证，爽快感十足。角色的育成改为了硬币强化的形式，而各自的通缉令则与技能习得挂钩，相比其他《无双》作品更简单易懂。不过以任务和据点为主的战场容易让人疲于奔波，缺少一些战略感，另外明明还可以加入更多的可操作角色却明显留了后手。 **8**

**昴星团** 剧情模式回归原作，从作品最开始到两年后的德雷斯罗萨的流程长度让人十分过瘾。游戏中人物的动作依旧十分流畅，加上本作新增的战斗系统，让游戏的打击感和爽快感比前作提升了一个层次。 **9**

**阿鲁** 游戏采用原作剧情这一点，在原作党心目中加分不少。游戏爽快度很高，敌人数量非常多，比《无双》更具一骑当千的快感。登场角色不少，不过遗憾的是不少角色都无法使用。 **8**

## 25 总分 恶魔幸存者2 破纪录

■デビルサバイバー2 ブレイクレコード ■卡带■Atlus■S・RPG
■战略角色扮演■2015年1月29日■1人■6264日元■对应邂逅通信/无意识通信

| | |
|---|---|
| 剧情 | ★★★★☆ |
| 画面 | ★★★☆☆ |
| 耐玩度 | ★★★★★ |

热血推荐 3DS

移植自NDS平台的加强版，属于Atlus旗下“《女神转生》系列”的衍生作品，新增了故事剧本、网络配信关卡与新恶魔，并且主线全语音化。

**胧月** 严格上说，《恶魔幸存者2 破纪录》所增加的新剧本才是让《恶魔幸存者2》这个故事完全落下帷幕的篇章。游戏系统和旧作相比并没有产生过多的变化，新增的DLC金钱关卡与经验关卡无疑给时间不多的玩家或是新手玩家提供了不少方便，可惜网络配信的合体解禁恶魔与《无头骑士异闻录》联动的恶魔的获取都有时间限制。游戏难度比较硬派，除了注重提升等级与培养恶魔外，不少关卡也需要经过深思熟虑的行动才有办法通过，而这也正是战棋游戏最大的乐趣。惟一美中不足的是即使部分演出经过了3D强化，游戏本身的画面还是比较简陋。 **9**

**阿鲁** 王道的“拯救世界”型剧情、优秀的人物刻画手法和众多结局的选择，造就了一个宏大的完整故事，新增的挑战关卡难度也让人直呼过瘾。剧情和游戏性都能让人感受到本作独特的乐趣。 **8**

**白菜** 完全继承了NDS上原作的优秀系统和恶魔合成的高乐趣性，在游戏性上无可挑剔。新增的角色和章节也非常棒，人物的成长和故事的延续引人入胜。遗憾的是画质和演出方面并没有因为来到新平台而显著提升。 **8**

## 24 总分 交响旋律 勇者斗恶龙

■シアトリズム ドラゴンクエスト ■卡带■Square Enix
■MUG■音乐■2015年3月26日■1人■6264日元■对应邂逅通信/无意识通信

| | |
|---|---|
| 音乐 | ★★★★☆ |
| 耐玩度 | ★★★★☆ |
| 画面 | ★★★☆☆ |

热血推荐 3DS

这是一款集合了“《勇者斗恶龙》系列”正统作品中大量经典曲目的音乐类游戏，伴随悠扬的旋律，换回往昔的美好回忆。

**阿鲁** 从之前的《最终幻想》到如今的《勇者斗恶龙》，虽然主题换了，但实际的游戏内容基本没有变化。和《最终幻想 交响旋律 谢幕》相比，歌曲的数量上有着明显的差距，不过拿出手的都算得上经典曲目，对于系列老玩家来说足以唤起回忆。操作方面变化不大，“战斗音乐舞台”由之前的卷轴式谱面变为了下落式，玩过之前作品的玩家需要花费少许时间来习惯这样的改变。“《DQ》系列”经典的转职系统被沿用下来，在角色的培养上更花时间。新增的双六模式算是个不错的新要素，是挑战高难度歌曲后不错的调剂品。 **8**

**苍穹** “《DQ》系列”的经典曲目让人感慨万千，游戏中各种道具等细节设定也都是在向原作致敬。遗憾的是相比《最终幻想 交响旋律 谢幕》在玩法上并没有更多的突破和创新，略为缺乏新意。 **8**

**库玛** 基本玩法变化不大，曲目方面也中规中矩。新增的双六模式比较有趣，虽然最后都要面对BOSS战，但走地图的过程充满不定性因素，乐趣十足，只不过刷入场券比较费时间。 **8**

## 24 总分 刀剑神域 失落之歌

■ソ-ドア-ト・オンライン -ロスト・ソング-■卡带■BNE■A・RPG
■动作角色扮演■2015年3月26日■1人■6663日元■对应PSV TV

| | |
|---|---|
| 画面 | ★★★★☆ |
| 音乐 | ★★★★☆ |
| 爽快感 | ★★★★☆ |

热血推荐 PSV

“《刀剑神域》系列”将舞台转移至ALO篇的新作。加入了魔法设定，人物可以在空中自由飞行，空中战和地面战能够相互切换，动作性大幅提升。

**白菜** 全程语音非常爽，光是这一点几乎就值回票价。游戏的难易度可以进行调整，即使是不擅长动作游戏的妹子玩家也不必担心。空中飞行的流畅度非常赞，视角上也不存在问题，在雷达的辅助下能够轻易找到空中的目标。故事的展开很有传统RPG的风格，不会因为晦涩的提示而卡关。而且下一个前往的区域和调查的位置都会以箭头进行提示，非常贴心。不过读盘时间稍稍有点长影响了快感，不参与战斗的角色熟练度一直不会成长，对于多角色培养党来说有些麻烦。另外人物在地面上的跑动姿势不得不说真是有点难看。 **8**

**库玛** AI相比前作提升很大，无需下命令也会积极展开攻击和援护行动，非常省心。飞行行动非常爽快和自然，有这种快速赶路的行动方式真的太棒了。可以使用桐人以外的角色也是加分点。 **9**

**阿鲁** 自由翱翔于天际的设定很棒，丰富的武器种类和成长系统都是值得肯定的优点。但过多且冗长的读盘大大降低了游戏的流畅度，种族绑定可使用武器的种类的设定更是让多武器的使用有了很大的局限性。 **7**

## 23 总分

## 闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择

■闪乱カグラ ESTIVAL VERSUS –少女达の选择–■卡■Marvelous■ACT
■动作■2015年3月26日■1～4人■7538日元■对应PSV TV

画面 ★★★★★
节奏感 ★★★☆☆
绅士福利 ★★★★★

PSV

超高速3D战斗的无双型游戏。登场角色达到系列最多，新加入第五势力。联机模式下可以与对手们通过各种对战模式一较高下。适合绅士的福利满点之作。

**宇宙人** 本作延续了系列无节操卖肉的元素，并且变本加厉，参战角色增加到了25人，除此之外还加入了场景联动等元素。游戏中每个角色的战斗动作虽然比起同平台前作没有太大变化，但是保持了系列一贯的流畅爽快的手感，不过PSV版在场面混乱的时候有比较明显的丢帧现象，算是有一点点的不足。此外，游戏的系统还针对玩家对战的平衡性而进行了很多细微的调整，比如加入了破防技、防御速度变慢、冲刺会产生硬直等等，使得游戏的战斗更具有竞技性。可用角色数量非常多，且每个人都具有自己的特性，重复度较低，玩起来不会让人感到厌烦。 **9**

**白菜** 对于同平台前作在对战方面的不平衡性进行过调整的作品。防御、冲刺硬直加大、重攻击破防等调整都让联机对战更有乐趣，但让单机模式的爽快感受到了一定影响。另外拖帧问题是硬伤。 **7**

**阿鲁** 和前作相比，游戏在爽快度和流畅度上都打了折扣。不少动作后都出现了明显硬直，部分角色的招式攻击范围变小，在面对大群敌人时比较无力，不过在与人对战方面，平衡性还算不错。 **7**

## 22 总分

## 影牢 另一位公主

■影牢 ～もう1人のプリンセス～■卡带■Koei Tecmo Games■ACT
■动作・策略■2015年3月26日■1人■6264日元■对应PSV TV

难度 ★★★★☆
爽快度 ★★☆☆☆
追加要素 ★★☆☆☆

PSV

继承于前作《暗黑公主》的资料篇性质作品。追加了全新的任务模式，可使用原创新主角贝尔吉莉亚。历代作品主人公集合，舞台也追加了现代场景。

**宇宙人** 作为一款资料篇作品，游戏在前作内容的基础上追加了全新的任务模式，并且以新主角——恶梦公主来讲述全新的故事。任务模式的关卡多达100个，而且后期每一关都有比较苛刻的达成条件，虽然难度非常高，但是很有挑战性。另外，系列历代女主角在这里回归也是让老玩家感动的一个地方。本作追加了几个现代化的新场地，让游戏的风格变得更不一样。可以使用的陷阱数量多达170个以上，而且同样的陷阱可以重复使用两个，这样的设定大大地提高了连段构思的自由度，不过有一小部分陷阱的作用比较鸡肋，后期几乎用不到。 **8**

**白菜** 任务模式的难度设置实在过高，对于初学者来说非常难以上手。关卡与陷阱解放的条件也太过苛刻，有一种挑战故事模式中请愿课题的感觉。与其说是ACT，更像是考验玩家耐心的残局解谜游戏。 **6**

**苍穹** 相当于《完整版》的本作相比原作的初版设定已更为合理和人性化，丰富的机关和主动踢技的结合也让陷阱连锁派生出更多的可能性。虽然不容易上手，但确是相当有研究价值的作品。 **8**

## 20 总分

## 暗杀教室 杀老师大包围网

■暗杀教室 杀せんせ–大包围网!!■卡带■BNE■ACT■动作
■2015年3月12日■1～4人■6145日元■对应分享游戏

难度 ★★★☆☆
耐玩度 ★★★☆☆
还原度 ★★★☆☆

3DS

椚丘中学3年E班，这里是暗杀教室。破坏了月球的超生物在这里担任班主任，而教室里的学生则兼任着暗杀者，在读书的同时一边进行暗杀。这一天，一名新的暗杀者来到了这里……

**虫无兮** 作为一款动漫改编游戏，本作全角色三头身的造型，对于部分原作粉丝来说可能就难以接受。由于原作的内容限制，游戏并没有很大的发挥空间，剧情完全忠于原作，却没有全程语音，这也让游戏的魅力大打折扣。游戏的战斗部分节奏很快，攻击杀老师的任务和扮演杀老师的任务也各有特色，但是“暗杀”的成分不足，冲着标题购买的玩家可能会失望。完成任务并不难，但是要达成高评价则需要熟悉关卡反复挑战。本作通过分享游戏最多支持四人联机，玩家可以共同扮演暗杀者，或者是其中3人一起围剿扮演杀老师的玩家，两种模式都相当欢乐。 **6**

**白菜** 虽然关卡比较简短，但动作方面的设计比较到位，玩起来具备一定的爽快感，耐玩度也不错。但遗憾的是作为一款FANS向作品，却缺乏影像和全程语音，仅仅靠效果音来展开原作剧情有点说不过去。 **7**

**库玛** 游戏操作易上手，即使是不擅长动作游戏的玩家也可以享受到游戏的乐趣。快节奏和可反复挑战的任务设置也增添了游戏的耐玩性。此外，基于原作的剧情推进也让本作非常适合对原作有爱的玩家。 **7**

黄金眼评分 21分 文 乌冬

| | | |
|---|---|---|
| PSV | 游戏时间：40 小时 | |
| | ACT | 动作・狩猎 |
| 自由战争 | | |
| フリーダムウォーズ | | |
| SCEJA | 日版 | 2014年6月26日 |
| 1～8人 | 6264日元 | 对应PSV TV |

去年PSV上吹起了共斗游戏风，各种各样的共斗游戏不断涌现，虽然其中不少都是换汤不换药，但还是有一部分以自己独有的特色，在玩家间造成了一定的话题，下面要说的《自由战争》就是其中一款。

## ACT+TPS

共斗游戏的类型多以ACT和A・RPG居多，《自由战争》自然也不例外，官方将其定义为ACT，这点自然无可厚非。但实际上本作除了ACT要素外，TPS要素也占据着相当大的比重，游戏中不仅有机枪、狙击枪、火箭炮等丰富的枪械类远程武器，同时射击系统也做得非常扎实，各种类型枪械都有不同的操作感，使用枪械时的感觉就像在玩TPS一样，所以用ACT+TPS来定义本作会比较准确。

枪械等远程武器作为丰富游戏内容一个的手段，在共斗游戏中可以说是很常见的，像《怪物猎人》和《讨鬼传》中也有弓和弩炮、铳等远程武器，不过这些武器在各自的游戏中所占的比重并不多，主流还是刀剑等用作近身攻击的冷兵器，像本作这样专门把远程武器的地位提升到和近身武器一样位置上确实比较罕有。之所以这么做，无非就是与其他共斗题材区别化，将正统的TPS要素引入共斗游戏中，增加可玩性。从游戏提供了两个武器装备栏这点也不难看出，就是鼓励玩家携带远近两种武器出战，根据不同的战况切换使用。

▲除了冷热两种兵器，荆棘系统也是本作一大特色。

这个出发点是不错的，不过事与愿违，制作方的想法似乎与玩家的认知有所出入，两种武器并没有被平衡地运用——这里并不是说远程武器无法撼动近身武器的地位，恰好相反，远程武器反客为主，成了玩家的首选。造

成这种情况最大的原因就是远程武器过于强悍，既有着不输于近身武器的输出效率，而且也不用像近身武器那样冒着危险接近敌人。还有本作亦不像《怪物猎人》那样根据使用武器来划分职业，使用远程武器时也不必付出不能穿上高防装备的代价。有着这些差异，玩家的选择自然会流向远程武器，所以导致本作彻底成了一款射击游戏。

射击武器在游戏中成为主导地位其实也没什么坏处，毕竟冷兵器共斗游戏一抓一大堆，也不缺这一个，本作本身有着丰富的射击武器供玩家选择，当成新形态的共斗游戏来玩也不错。但玩久之后就会发现，平衡性的问题在远程武器里也同样存在，比较典型的就是バ–バラ’s这把机枪，性能要远高于其他射击武器，使用其他射击武器时基本还要挑一下对手，可バ–バラ’s无论对人还是对掠夺者都无可挑剔，可以说一枪在手，天下我有，这样一来其他射击武器自然也成了鸡肋，基本都不会纳入选择。

▲バ–バラ’s几乎成了人手一把的武器，有玩家甚至带两把出战。

## 故事设定

故事背景设定是本作的卖点，在资源枯竭的近未来，每个新生儿一出生都被冠上占有资源的罪名，成为背负着100万年刑期的咎人，需要对自己的国家做出贡献才能减刑。咎人被给自国家的牢狱都市所管理，日常生活被监视，如果做了违规的事刑期还会增加，就像真的囚犯一样，一举一动都被约束着。

约束玩家的日常规范一开始有很多，如不能单独行动、不能跑步、不能和异性接触等，有些甚至会让人觉得不合理，但只要努力做贡献，就能从这些条条框框中解放出来，正好和游戏的标题相符，每个玩家都需要为了自身的自由而战。不过这个设定在后期的处理就有点马虎了，和自由相关的规范只出现在前期，很快就能解锁完，剩下的都是服装的解锁、武装的升级等和咎人的人身自由并没有直接关系的东西，所以即使还背负着刑期，但这时的咎人和一般人基本没有两样了，咎人身分也变得“虚有其名”。

除了设定没有贯彻到底外，剧情的处理也是虎头蛇尾，开始铺垫了一大堆东西（为了不剧透这里就不详细列举了），让玩家对后期的剧情解明阶段充满了期待，但想不到的是剧情还没展开多少就戛然而止，拿一般游戏的剧情进度来比喻的话就只有中盘的程度，基本还有60%以上的剧情都没有消化完，给人的感觉得非常突兀。

▶本作能给人留下印象的反派也太少。

**结语**

作为一款原创游戏，本作许多构思和创意还是不错的，可实现起来就并没有达到预期的效果，有可能是为了赶上共斗游戏的热潮，导致制作仓促，使本作怎么看都像一款“半成品”，如果能加长制作周期，相信出来的效果会好不少。不知道制作方以后会不会出续篇把后面的剧情补完，不过本作的制作人吉泽纯一在最近的《自由战争》店头活动上宣布退出游戏的制作团队，为本作的续篇推出增加了不定因素，用“命运多舛”来形容本作真是太合适不过了。

文 苍穹

事件 EVENT

## 愚人节欢乐多，日本会社改名忙

今年的4月1日游戏业界也热闹非常，不少厂商都把自己旗下的主机和作品恶搞了一番。

SCE公布了能在水下游玩PS4的黑科技PlayStation Flow，还煞有介事地结合《最后生还者》制作了演示影像。该设备包含一副防水眼镜以及装在四肢上的感应器，游戏的影像会通过眼镜显示，而玩家的动作能直接操作游戏角色在水中的行动。为了方便玩家能快速地从泳池回到主机边拿起手柄，PlayStation Flow还包含一个身体烘干机，真是非常贴心。美国任天堂的CEO雷吉则公布了新机型3DS DIY XL，玩家购买该主机后收到的是3DS XL的整套零件，需要自己动手DIY，拼装焊接出一整台3DS。官方还自我吐槽说：本主机依旧不含电源。Capcom则放出一段《犬逆转裁判 戌步堂龙之介的冒险》的宣传PV，《大逆转裁判》中的角色纷纷变成汪星人，“汪汪汪”的音效声不停，让人觉得格外的萌。就连时下大热的《妖怪手表》名曲“妖怪体操”也未能幸免，被一群肌肉男恶搞得“体无完肤”，让人不忍直视。

不过4月1日也有两件严肃的事件——玩家们熟悉的Bandai Namco Games Inc正式更名为Bandai Namco Entertainment Inc，本刊今后对该厂的缩写也随之变更为BNE。无独有偶，SEGA也于当天宣布更名为SEGA Games，并将旗下的网络、街机等部门进行重组。在全新的财年开始之际改名，多少也有些盼望着公司能在今年创下佳绩的期许吧。

事件 EVENT

## “国民岳父”离职，《深爱》何去何从？

“《深爱》系列”的制作人内田明理于3月16日宣布已从Konami离职，而该系列的人设三野太郎（ミノ☆タロー）同样在当天发布离职公告，今后将以“箕星太朗”的全新笔名参与活动。两人的相继离职为“《深爱》系列”的未来蒙上了一层阴影，而联想到最近闹得沸沸扬扬的小岛秀夫离职传闻，Konami内部究竟发生了怎样的动荡让人颇为在意。

软件
SOFTWARE

## 任天堂直播会震撼召开，《火纹》领衔新作发售浪潮

4月2日，任天堂时隔近3个月再度召开网络直播会，不少人本以为这只是为当天发售的《异度之刃》宣传造势一番，不料岩田聪社长抛出了一个又一个重磅炸弹。不但有新作公布，更多3DS游戏也确定了发售日。

其中最引人关注的无疑是《火焰之纹章if》，在系列25周年之际推出的本作将分为《白夜王国》和《暗夜王国》两个版本发售，双版本的剧情从第6章开始出现分歧，展现两个对立势力的故事。游戏将于6月25日发售，还预定推出第三条路线的大型DLC，含税价2000日元。而本作的限定版则包含一张特制的卡带，收纳两个不同的版本，此外还附带剧情DLC的下载码、艺术画册以及卡片游戏《火焰之纹章0》的限定实体卡，售价9250日元（不含税）。

家用机方面沉寂许久的《火焰之纹章》×《女神转生》合作项目终于揭开面纱，这款名为《幻影异闻录FE》的Wii U游戏由Atlus负责开发，究竟集合两大系列之所长能产生怎样奇妙的化学反应，让我们拭目以待。

其他3DS游戏诸如《大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险》、《节奏天国 精品+》、《波波罗古罗伊斯牧场物语》都在直播会上确定了发售时间，对应amiibo功能的《动物之森》新作也已公开，具体请参看本辑“综合发售表”栏目。

事件
EVENT

## 跳票三年终成空，《海王》宣布停止开发

由稻船敬二领衔制作的3DS游戏《海王》于2011年10月首次对外公布，主题设定是极具创意的“三国志×海盗”。三国时代的知名武将谋士都以拟人化的动物形态登场，宣传PV中的刘、关、张三兄弟以及貂蝉等动物化的形象都给人留下了深刻的印象。原定于2012年内发售的本作本打算从动画、漫画、周边产品等多方面出击，然而却几度宣布延期，最后如同石沉大海，几乎被大多数玩家遗忘。最终，Marvelous宣布这款作品中止开发，预计损失约4.61亿日元。

软件
SOFTWARE

## 爆乳制作人再出招，美少女变身为武器

自从开创了“《闪乱神乐》系列”后，高木谦一郎就给自己冠上了“爆乳制作人”的头衔，这次他又携知名“肉番”《圣痕炼金术士》的动画版监督金子拓，一同为玩家打造一款全新的PSV游戏《女武神驱动 比丘尼》。本作故事在人工岛“比丘尼”上展开，玩家操纵两人一组的美少女，随着“同步率”的上升，同伴可以发动“武器变化（Drive）”华丽地变出各种武器，游戏中当然也少不了各种“波涛汹涌”的福利向镜头。

PORTABLE GAME SALES RANKING

# 掌机销量榜 TOP 10

栏目主持：白菜

3月底是PSV数款作品爆发的时期，其中《刀剑神域 失落之歌》继承了前作的销售佳绩，顺利夺得漂亮的开门红。再加上《海贼无双3》的影响，大幅带动了PSV在日本本土的销量。3DS方面由于《新・罗罗娜的工作室》突然延期，3月底只剩一款并无太大起色的音乐游戏《交响旋律 勇者斗恶龙》。北美方面由于数据统计延迟，软件排位暂未出现大幅波动。

## 软件销量（日本） 2015年3月23日～3月29日

### 1 刀剑神域 失落之歌

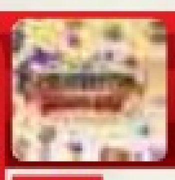
ソ-ドア-ト・オンライン -ロスト・ソング-

■BNE■A・RPG■2015年3月26日■6663日元

NEW 本周销量 12万5441套 累计销量 12万5441套 消化率：80%以上 PSV

同平台前作《刀剑神域 虚空断章》首周卖出13万6000套，本作的PSV版销量与其仅差1万套，而加上PS3版销量更是超越前作，可见该品牌至今尚未退热。动画目前的进度已经远远超越游戏改编进度，以此等销量来看，再出续作简直是确凿无疑的。前作以24万的总销量位列PSV游戏榜单第5位，为PSV平台上最高销量的动漫改编游戏，本作不知是否能将其超越呢？

### 2 交响旋律 勇者斗恶龙



シアトリズム ドラゴンクエスト

■Square Enix■MUG■2015年3月26日■6264日元

NEW 本周销量 6万1073套 累计销量 6万1073套 消化率：40%以上 3DS

### 3 闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择

闪乱カグラ ESTIVAL VERSUS -少女达の选择-

■Marvelous■ACT■2015年3月26日■7538日元

NEW 本周销量 4万9365套 累计销量 4万9365套 消化率：80%以上 PSV

### 4 海贼无双3

ワンピ-ス 海贼无双3

■BNE■ACT■2015年3月26日■7344日元

NEW 本周销量 4万2845套 累计销量 4万2845套 消化率：60%以上 PSV

### 5 职业棒球魂2015

プロ野球スピリッツ2015

■Konami■SPG■2015年3月26日■7538日元

NEW 本周销量 3万8519套 累计销量 3万8519套 消化率：40%以上 PSV

### 6 黑子的篮球 通向未来的羁绊

黑子のバスケ 未来へのキズナ

■BNE■SPG■2014年11月21日■4937日元

NEW 本周销量 3万3541套 累计销量 3万3541套 消化率：60%以上 3DS

### 7 我的世界 PSV版

Minecraft: PlayStation Vita Edition

■SCEJA■ETC■2015年3月19日■2592日元

NEW 本周销量 2万3229套 累计销量 5万9822套 消化率：60%以上 PSV

### 8 妖怪手表2 真打

妖怪ウォッチ2 真打

■Level-5■RPG■2014年12月13日■4968日元

↓ 本周销量 1万2666套 累计销量 253万9714套 消化率：80%以上 3DS

### 9 数码宝贝物语 电脑侦探

デジモンスト-リ- サイバ-スルウ-ス

■BNE■RPG■2015年3月12日■7171日元

NEW 本周销量 1万0293套 累计销量 7万9760套 消化率：80%以上 PSV

### 10 塞尔达传说 梅祖拉的假面 3D

ゼルダの传说 ムジュラの假面 3D

■Nintendo■A・AVG■2015年2月14日■5076日元

↓ 本周销量 7705套 累计销量 41万1731套 消化率：80%以上 3DS

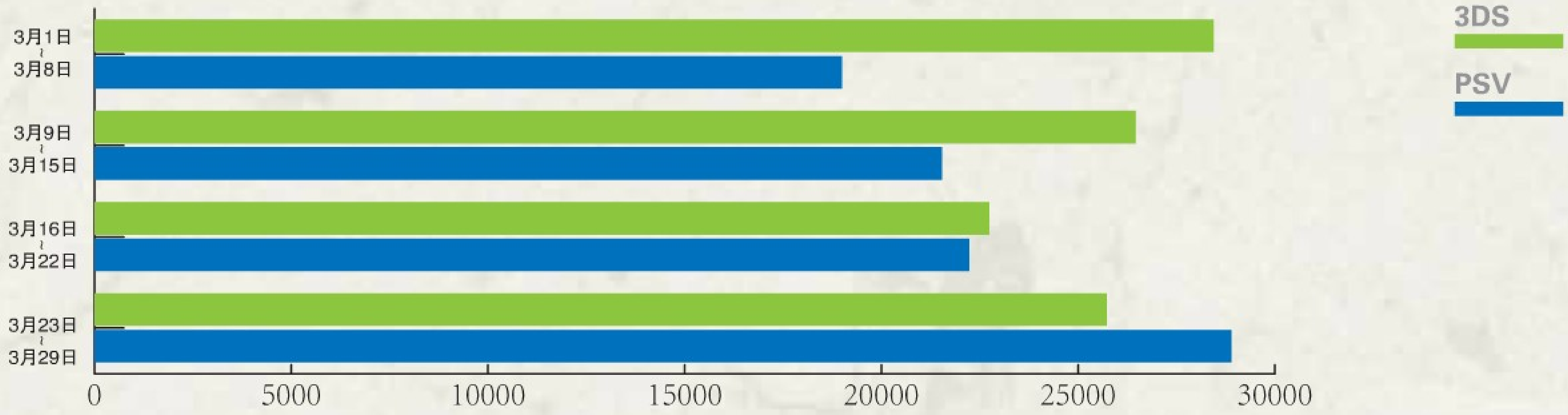
## 硬件销量（日本） 2015年3月23日～3月29日

| 机种 | 周间销量 | 2015年销量 |
| --- | --- | --- |
| 3DS | 2万5728台 | 63万8183台 |
| PSV | 2万8896台 | 30万2003台 |

**3DS累计销量 1848万5329台**

**PSV累计销量 372万5078台**

### 四周间硬件销量推移表（日本） 2015年3月1日～3月29日




## 软件销量（北美） 2015年3月1日～3月7日

**1** 塞尔达传说 梅祖拉的假面 3D
The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
■Nintendo■A・AVG■2015年2月13日■39.99美元
— 本周销量 3万5681套 累计销量 53万6991套 3DS

**2** 怪物猎人4 G
Monster Hunter 4 Ultimate
■Capcom■ACT■2015年2月13日■39.99美元
— 本周销量 2万5749套 累计销量 29万506套 3DS

**3** 任天堂全明星大乱斗
Super Smash Bros. for Nintendo 3DS
■Nintendo■ACT■2014年10月3日■39.99美元
↑ 本周销量 1万8446套 累计销量 227万7071套 3DS

**4** ↓ 口袋妖怪 Ω红宝石・α蓝宝石
Pokemon Omega Ruby and Alpha Sapphire
■Nintendo■RPG■2014年11月21日■39.99美元 3DS

**5** — 口袋妖怪 X・Y
Pokemon X/Y
■Nintendo■RPG■2013年10月12日■39.99美元 3DS

**6** — 马里奥赛车7
Mario Kart 7
■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元 3DS

**7** ↑ 立体动物之森
Animal Crossing: New Leaf
■Nintendo■ETC■2013年6月9日■34.99美元 3DS

**8** ↑ 家乡物语
Hometown Story
■Natsume■SLG■2013年10月22日■39.99美元 3DS

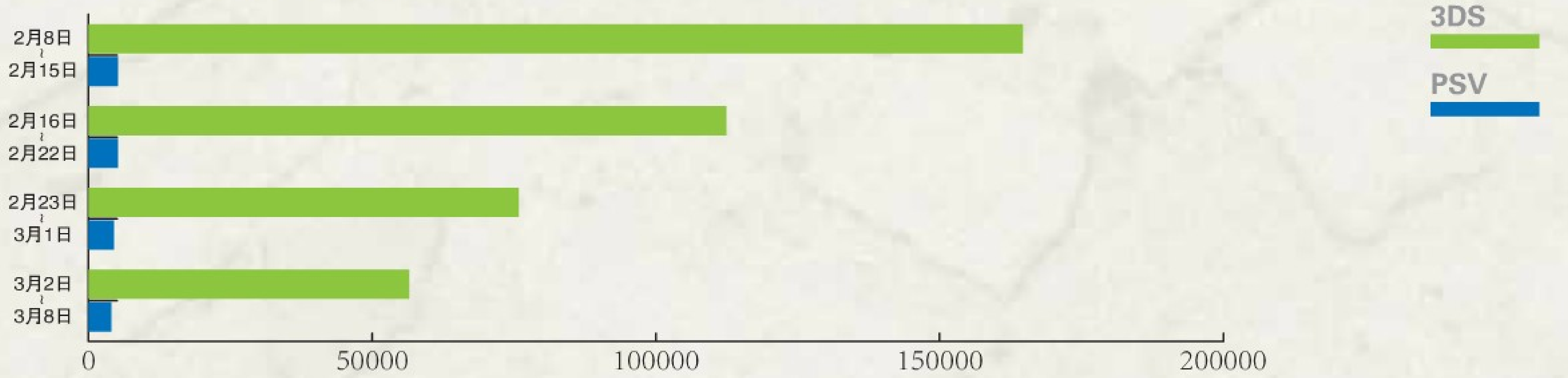
## 硬件销量（北美） 2015年3月1日～3月7日

| 机种 | 周间销量 | 2015年销量 |
| --- | --- | --- |
| 3DS | 5万6520台 | 60万8106台 |
| PSV | 4061台 | 6万4263台 |

**3DS累计销量 1488万4514台**

**PSV累计销量 207万4793台**

### 四周间硬件销量推移表（北美） 2015年2月8日～3月7日



# 游人望远镜

**今年的4月份，有好几个节日扎堆，其中复活节和清明节更是在同一天。当然，这个重合也只是给各位提供了一些茶余饭后的话题，毕竟一个是宗教节日，一个是传统节分，去墓园见到植物大战僵尸的场景估计是不太可能。想必闹腾得最开心的还是愚人节，编辑部里也是从早晨开始就弥漫着一股“逗你玩”的气息，各种虚虚实实的对话和回应简直再现了宫廷谍战。好，就在这种枪林弹雨之中开始本辑的“游人望远镜”吧。**

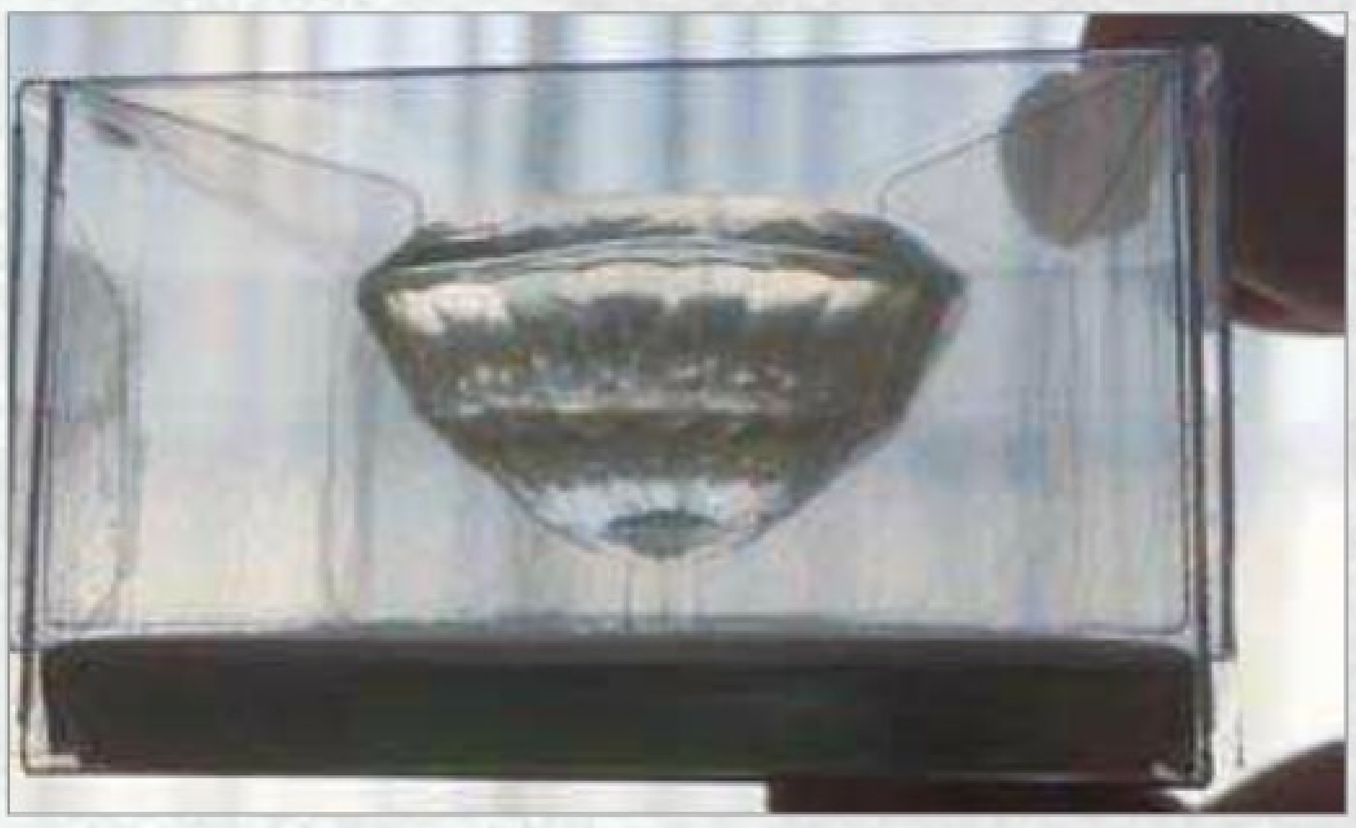
栏目主持｜虫无兮

## 寺田贵治

SEGA Games开发监督，代表作有“《樱大战》系列”、《战场的女武神》，近期作品为《电击文库 战斗巅峰》

为了过白色情人节，在“あめやえいたろう”试着买了“Sweet Jewel”。一粒就要4000日元的价格虽然让人觉得自己脑子不正常，不过做工又确实很好看。还有就是好大个ww。

3月14日



注：あめやえいたろう是日本的一家连锁糖果店。

虫无兮：花200多人民币买这么大一颗糖果回来，还真是舍不得吃呢。就算要吃，这么大个要怎么吃？先用锤子敲碎么？

## 松山洋

CyberConnect 2总裁，代表作有“《.hack》系列”和《乔乔的奇妙冒险ASB》

因为飞机晚点，从全日空（航空公司）那里得到一千日元的购物券作为补偿。拿着这个在商店里买了明太子味的百利滋。嗯，就拿这个当作送给东京分社的手信吧……

4月1日

虫无兮：虽然国内飞机晚点时也可以拿到盒饭和饮料作为赔偿，可是无论是价位还是感受，总觉得差了那么一截……

## 小高和刚

隶属Spike Chunsoft的游戏制作人，负责“《枪弹辩驳》系列”剧本

经常在书桌旁边狠狠盯着我并叫嚷着“快干活！”的那个家伙。

3月28日

这么想来，虫某经常在工作到一半时开小差，全是因为放在旁边的滑子菇不够霸气啊！嗯，肯定是这样！

## 志仓千代丸

前Mages.社长兼游戏制作人。代表作为《命运石之门》，最新作为《命运石之门 0》

据说最近在喵星界IT常识也是很重要的~

3月25日

如果喵星人已经进化到了可以自己网购猫粮，那猫奴还要来何用！“要来铲屎啊喵。”

## 龟冈慎一

人设、插画师，代表作为“《圣剑传说》系列”

在我早上泡着澡的时候，就帮我打扫完的伦巴。万一这些家伙开始成群结党、化身杀人机器来袭的话，那个时候想必也没有人能留意到吧……

3月29日

只能说龟冈桑的脑洞太大了，不过这照片细看还真是有点阴森……看来还是要善待家里的电器，以防万一啊。

## 细山田水纪

“《噗哟噗哟》系列”制作人，近期作品有《噗哟噗哟对俄罗斯方块》及《噗哟噗哟 任务》

今天就是株式会社SEGA的最后一天，在樱吹雪中迎来了毕业。（右侧露出一角的，也是同样迎来最后一天的株式会社SEGA Networks所在的大楼。今天是最后一次到那里上班。）

3月31日

虽然话语中充满伤感，不过只是SEGA从4月1日起改名为SEGA Games，许多部门都进行了改名重组而已。各位读者可不要误会。

# 三次元空间 3DSpace

进入立体的世界！

任天堂3DS掌机情报专栏

栏目主持
虫无兮

4月2日凌晨的任天堂直播会一经播放，不知道又有多少玩家要为此掏钱了呢？对于小编来说，最大的亮点应该就是新材质的amiibo了。贴合《毛线耀西》而制作的毛线amiibo，以及卡片形式的《立体动物之森》主题amiibo，都展现了这款周边产品的新的可能性。卡片类amiibo的话，说不定还能学《火纹》出个对战游戏什么的。仔细想想还真是前（钱）途无限呢。

3月18日

## 《佣兵传说2》更新补丁

2月底《佣兵传说2》上架后，在实际的游戏过程中发现了一些问题，其中包括会让游戏强制中断的BUG。为此，厂家发布了1.1版本的补丁来修补这些问题。已经下载了这款战略RPG的玩家，赶紧扫描上面的QR码来升级吧！

3月23日

## 《世界树与不可思议的迷宫》DLC免费下载时间延长

本作发售后出现了脱销，有鉴于此，厂商特意将DLC任务的免费下载时间延长至4月15号。厂商提供的这5个DLC，有助玩家挣钱、练级或是入手效果神奇的料理，对于玩家的迷宫之旅可谓有莫大的帮助。已经入手游戏的玩家，赶紧趁着这机会去下载吧！15号之后，每个DLC将以150日元的价格出售。

3月25日

## 佳作迭出的一周

本周日服上架了3款游戏，需要将3DS上下颠倒来玩的益智游戏《瓶中画》和战国题材的塔防游戏《武士防卫者》都是比较有特色的游戏，不过其中最特别的当数《乐园里的丧尸危机 DX》。这是在e商店的下载游戏中不多见的TPS类型，扮演桃太郎、爱丽丝、灰姑娘等知名童话角色，与丧尸展开射击战的设定也十分新颖。游

戏的色调也相当梦幻，有兴趣的玩家不妨尝试一下。

3月30日

## 《迷宫脱出 命运的梦幻塔篇》1.1版本补丁

这款迷宫动作游戏在上架后，也被玩家发现了不少问题。在本作的1.1版本补丁中，针对游戏的十几处问题进行了修补，同时还调整了游戏的难度，并且让游戏变得更加人性化，可谓做出了相当大的改动。另外，升级后游戏中还将追加音乐鉴赏模式，可以看出厂商精益求精的态度。

4月2日

## 任天堂直播会内容精选

①《Mii邂逅通信广场》再添新游戏，这次是《邂逅垂钓》和《邂逅丧尸》。前者可以通过邂逅通信来获得不同的鱼饵，之后前往不同的水域垂钓，遇到大鱼时还可以和其他玩家的Mii合力垂钓，游戏中共有150种以上的鱼类登场；后者是动作游戏，玩家必须清除街道上横行的丧尸，根据邂逅到的Mii的兴趣（趣味），玩家会获得不同的武器，例如“睡觉（寝る）”就是枕头，“聊天（おしゃべり）就是扩声器等等，武器可以随时切换，还可以通过蓄力使出大招。两款游戏单独售价为514日元，还可以用800日元的优惠价格购买合集。

②购买《Mii邂逅通信广场 豪华版》会在广场中新增“邂逅日历”和“VIP房间”两个新模式。邂逅日历如同邂逅地图般，会根据Mii的生日来逐渐填满日历。VIP房间中则可以收录玩家喜欢的Mii。购买《豪华版》后还能自由设定广场中的BGM，以及省略与其他Mii的打招呼过程。和上面两款一样，在直播会结束后更新广场便能购买《豪华版》，售价同为514日元。

③4月8日预定配信《大家的口袋妖怪大乱斗》，这是一款操纵口袋妖怪进行混战的动作游戏。玩家需要乘坐气球在不同的地域间冒险，击败并捕捉口袋妖怪。游戏中登场的口袋妖怪种类在700以上，而且还能操纵MEGA进化或原始回归的口袋妖怪。和之前的《口袋妖怪周边》游戏一样，本作采取下载免费，内含课金要素的形式。课金购买的宝石在游戏中也有一定几率获得，可用于购买新气球或饰品。

④4月28日，《任天堂全明星大乱斗》的玩家会迎来新的配信角色“超梦”，其售价为450日元。同时拥有Wii U和3DS两个版本的玩家，可以直接用550日元购买两个机种上都能使用超梦的套装，以前在任天堂俱乐部参加过双版本活动的玩家还可以在4月15日免费先行下载。4月15日还会同时放出供Mii战士穿着的特别服装，每套售价为100日元（单版本用）/150日元（双版本用）。6月还会配信来自《Mother3》的新角色“琉卡”。

※ 以上价格均为含税价。

索尼PSV掌机情报专栏

# PLAYSTATION VITA 总部

享受掌机的声光极致！

## PSV Azito

栏目主持：库玛

3月最引人关注的新闻恐怕就是国行PS4和PSV主机的上市了，虽然经历了重重波折，但玩家们还是看到了索尼的不懈努力和极大诚意。目前游戏的引进和PSN服务的架构仍在进行中，不过这“千里之行”的第一步终究算是坚实地迈出了，希望今后索尼也能带给玩家更多的惊喜，让“一切为了玩家”的口号继续发光发热。

## 3.50版本更新

3月26日，SCE为PSV和PSV TV推送了3.50版本。在新版本中“PSN”更名为全称“Playstation Network”；“与PS4关联”程序中玩家可设定远程遥控的帧率以提升画面的流畅度；视频影像功能改善了显示性能，1080P的视频将可以最快1.5倍速播放；地图功能从PSV中删除，near中有关住所和地图等与地图应用有关的功能也被一并删除；设定中新增了协助工具，让玩家可对字体和按键进行自定义设置；在PSN的子账号设定中“聊天”更名为“聊天/用户自建媒体”，父母可以利用这一功能限制未成年子女收发来自其他玩家的信息。

## 《噬神者2 狂怒解放》1.10版本更新

▶杀老师的面具还真是毫无违和感（误）。

《噬神者2 狂怒解放》于3月30日放出了1.10版本的更新。追加了新的挑战任务、特务任务、遗留神机的排序功能和技能重铸（スキルリビルド）系统。其中技能重铸系统可将多个不需要的遗留神机进行合成，生成新的遗留神机。此外，之前先行配信的9名特殊NPC和《暗杀教室》、《东京食尸鬼》这两部作品的联动服装也在游戏中登场。不过直至本辑截稿为止，此次版本更新只限于日服，港服的玩家还需稍作等待。

## 《梦幻之星 在线2》与《热情传说》联动

4月8日，《梦幻之星 在线2》将进行一次大型的版本更新，《热情传说》中的主要角色斯雷、莱拉、罗泽和特泽尔的服装、装饰品以及武器迷彩都会在《梦幻之星 在线2》中登场，其中斯雷的服装也可换装至女性角色上。喜欢的玩家可千万不要错过此次难得的联动活动哦！

## 《灵魂命运》6月30日终止运营

SCEJA于3月26日宣布《灵魂命运》将在6月30日终止服务。为感谢玩家厚爱，本作定于4月2日到29日期间举行最后一次活动——命运的大感谢祭。活动开始当日玩家可以下载1.12版本，在新大陆雷姆利亚中进行战斗的话，有一定几率掉落用于魂体强化的SR魂体joker，所有新大陆的BOSS掉落率也会大幅上升。并且在活动期间，上位和新世界召唤的SR出现率会大幅提升，限定召唤角色也会再次登场，游戏中的命运石更会打7折出售。此外，于4月～6月期间登录的玩家都会获赠豪华礼包，尽享最后狂欢！

## 《高达破坏者2》3月免费DLC配信

《高达破坏者2》于3月内又更新了四弹免费DLC，其中追加了突击高达NOIR、哪吒高达 EW版、无限正义高达和高达DX四台新机体。只要玩家在登录PSN的状态下进入游戏就会自动更新，完成新的追加任务后即可在商店购买机体。具体任务内容请参照本辑的下崽工房。

## 本月PS+免费游戏一览

**日服**

| 游戏译名 | 游戏原名 |
|---|---|
| 怪物口袋 | モンスタ–バッグ |
| 像素滑板2 欢迎来到奥莱坞 | Olliolli2 Welcome to Olliwood |
| 盗贼遗产 | ロ–グ・レガシ– |

**港服**

| 游戏译名 | 游戏原名 |
|---|---|
| 像素滑板2 欢迎来到奥莱莱坞 | OlliOili2: Welcome to Olliwood |
| 杀戮地带 佣兵 | Killzone Mercenary |
| 怪物口袋 | MonsterBag |

**美服**

| 游戏译名 | 游戏原名 |
|---|---|
| 杀戮地带 佣兵 | Killzone Mercenary |
| 怪物口袋 | MonsterBag |

**欧服**

| 游戏译名 | 游戏原名 |
|---|---|
| 杀戮地带 佣兵 | Killzone Mercenary |
| 怪物口袋 | MonsterBag |

# 便携领域

栏目主持：纸鸢

在如今的便携设备领域，“唱衰三星”已经是一个屡见不鲜的话题了，可瘦死的骆驼比马大，纵观一众生产Android系统手机和便携设备的厂商，三星仍然是其中独树一帜的王者，因此即将在4月发售的Galaxy S6仍然是今年人们不得不去关注的一款重磅产品。另外，在去年iPhone 6发布会上已经世人皆知的Apple Watch终于在沉寂半年之后重磅来袭，全新的便携设备时代的大幕就要开启了。

## 情报室　三星发布新一代旗舰智能手机——Galaxy S6和S6 Edge

北京时间3月2日凌晨1点30分，三星在MWC正式开幕前抢先发布了旗下新一代旗舰手机Galaxy S6和S6 Edge，这也是本次MWC通信展的最大亮点之一。让我们来了解一下这款被视作三星“背水一战”的手机到底有哪些特色。

### 全金属玻璃外观和双曲面侧屏

Galaxy S6 Edge是本次发布会的绝对主角，也是三星第一款搭载双曲面侧屏的智能手机。该机采用了金属机身，前后面板覆盖玻璃，显得非常高档，这也是相比之前的Galaxy旗舰机最大的改变。S6和S6 Edge均搭载5.1英寸Quad HD Super AMOLED材质屏幕，屏幕精细度达到了577PPI，同时使用了大猩猩第四代玻璃覆盖。

三星Galaxy S6和Galaxy S6 Edge机身轻薄，厚度仅为6.8毫米和7.0毫米，重量分别为138克和132克，并提供了包括白、黑、金、蓝和绿在内的多种颜色可以选择。这一次，三星在机身材质和颜色上的转变非常彻底。

曲面屏手机带来很多惊艳之处，加上精致的外观、高雅的机身线条，使得整个手机看上去很是大气。但S6 Edge的曲面屏幕是否终究会成为鸡肋，还要看三星以后对于曲面屏应用的开发和使用。同时，三星要想让曲面屏作为下一代手机标配，也离不开适应曲面屏应用的开发。

### 14nm制程工艺和接近安卓原生系统的界面

性能方面，Galaxy S6 Edge搭载了自家最新的64位处理器，该处理器采用14nm制程，三星称其能很好地控制功耗。手机采用LPDDR4内存系统和UFS 2.0闪存，存取速度也得到提

升。需要注意的是，三星并没有公布S6 Edge的电池容量，但官方称该机支持无线充电和快速充电，后一个功能让S6充电10分钟可以使用4小时，完胜苹果iPhone 6。无论如何，目前无线充电和快速充电都是续航的辅助，无法从根本上解决手机电池短板。据发布会前的爆料称S6的电池容量仅为2600mAh，在实际使用中究竟能否满足用户的需求，还需要经过真实的场景考验。

S6和S6 Edge搭载了Android 5.0操作系统，保留了安卓简洁的原生风格。其实，三星S6的界面交互和风格布局带有浓重的安卓原生味道，这也是在Android 5.0以后各家厂商均会发生的变化。一方面谷歌对安卓系统的控制越来越严格，另一方面新版的Android 5.0无论是在交互效果还是流畅度体验上均与iOS不相上下。

## 大光圈摄像头

摄像头方面，Galaxy S6前置500万像素，后置1600万像素摄像头。后置镜头采用F/1.9大光圈，具备实时HDR、智能IOS、红外检测白平衡功能，同时双击home键即可快速启动相机。前置镜头同样采用F1.9大光圈设计。发布会上，三星不忘调侃iPhone6以及6 Plus，称Galaxy S6在夜间拍摄方面秒杀iPhone。另外，S6 Edge仍然支持Gear VR虚拟现实眼镜，由于屏幕和分辨率的提升，其精细度相比Note4增加了11%。

## 支付和安全

值得一提的是，三星在发布会上还推出了三星Pay的自家移动支付方式，使用NFC+MST技术，只需靠近即可完成支付，便于商业机构和信用卡发行方装备。

三星在此次发布会上强调安全，其目的是想进军企业级市场。Galaxy S6和S6 Edge搭载了三星KNOX端对端移动安全平台，提供实时防护性能。此外，通过采用强化的按压式指纹扫描技术，两款手机还可以进行快速身分认证和在安全的设备存贮中保存机密数据。

不管是三星Pay支付平台还是KNOX安全平台，都是三星对于企业级市场的进一步思考，也反映出三星对于这一市场的渴望。目前三星的手机市场份额在不断萎缩，进军企业级市场可以开拓新的市场和用户。

## 上市时间和总结

官方称，Galaxy S6和S6 Edge将于2015年4月10日在全球发售，有32GB/64GB/128GB三种内存版本可供选择。遗憾的是，三星在发布会上并没有公布两款手机的售价。总之，此次发布的两款新品凝聚了三星新的转变思路。不管是从外观设计，还是从系统、安全、支付等应用层面，三星都做了大力的改变。虽然这些改变是及时的，但要想赢得失去的市场份额和用户，还需要三星将此次发布会上的软硬件体验深度结合，为用户打造既漂亮又有独特风格和内涵的产品。三星需要全面的转变，此次发布会上我们也看到了三星的努力，结果如何，就看用户是否为这些新功能买账了。

# 今年要买个表——苹果新产品Apple Watch终面世

北京时间3月10日凌晨，苹果2015年首次新品发布会上，旗下首款智能穿戴设备Apple Watch正式发布。相比去年9月的的首次亮相，苹果显然在这半年的时间里对Apple Watch进行了更加充分的准备。

发布会上，苹果公布了这款智能手表的更多细节。这块手表将有三种不同的版本，包括Apple Watch Sport、Apple Watch以及Apple Watch Edition。

表盘分为38毫米和42毫米，以适应不同用户的需求。屏幕被蓝宝石玻璃覆盖，手表主要通过触摸和右侧的实体滚轮操作。而在此次发布会上，苹果进一步地展示了Apple Watch的一些功能。

作为一款手表产品，苹果表示Apple Watch的精度可以达到50毫秒，符合普通手表的精度标准。同时苹果为Apple Watch提供了多种不同的表盘样式，用户可以根据自己的喜好进行定制。功能方面，Apple Watch可以显示天气、日历等内容。手表有独立的内存空间，可以直接播放音乐、安装应用。由于手表配备了独立的扬声器以及麦克风，通过蓝牙连接iPhone之后，甚至可以使用Apple Watch接打电话。同时苹果为Apple Watch用户提供了一种之前在苹果产品上从未出现过的交互形式，两个Apple Watch用户之间可以通过无线连接来传输图片、表情甚至是心跳。

“健康”是Apple Watch主要的功能。这块手表配备了心率传感器，可以记录佩带者的心率数据。内置的Workout应用可以帮助使用者记录用户的健康数据，包括运动、卡路里、脂肪燃烧率等等。它甚至可以主动提醒用户何时该运动了。配合第三方开发的健康软件，Apple Watch可以实现更多的健康功能。Apple Watch还提供了NFC功能。通过近场通讯，Apple Watch可以使用Apple Pay功能，这样用户在支付环节时，可以不用掏出手机，直接使用手腕上的手表碰触POS机即可完成支付。

自去年9月苹果提供Watchkit，到此次发布会为止，已经有相当多的第三方软件商为Apple Watch开发了应用程序，这其中包括了腾讯公司的微信应用，苹果在发布会现场也演示了用Apple Watch收取和回复微信的全部过程。

在发布会当天开始升级的iOS 8.2系统中，集成了全新的Apple Watch应用商店，这是苹果继Mac、iPhone、iPad之后，为第四个品类的产品单独开发应用商店。

续航方面，即便是苹果似乎也没有太好的办法，官方给出的续航数据显示Apple Watch的普通工作时长仅18个小时。而在充电方式上，苹果为用户提供了全新的磁吸式充电模式，只需要将手表背面和磁吸充电器相触碰即可完成充电过程。

苹果也公布了Apple Watch的最终售价，最便宜的Apple Watch Sport根据表盘尺寸不同分别为349美元（38毫米）和399美元（42毫米），最昂贵的版本则达到了十多万元人民币。Apple Watch自4月10日起接受预订，4月24日正式发货，首批上市的国家和地区中包括了中国和香港，同时上市的还有澳大利亚、加拿大、法国、德国、日本、英国和美国7个国家。

# 技术宅

随着Apple Watch的到来，可穿戴智能设备已经离我们越来越近——虽然它的价格依旧离我们有些远，至少高配版的Apple Watch对绝大多数人来说有些高不可攀。但比起前两年还停留在概念当中的谷歌眼镜来说，无论是苹果还是已经在穿戴设备上走在了前面的三星和索尼，都推出了一些普通人可以接受其价格的产品。其中大多数都是以“健康”、“时钟”、“手机辅助”的形象出现在人们的手腕上，有的可以称之为智能手环，也有的可以称之为智能手表。这次的“技术宅”里，我们不说软件了，来聊聊即将到来的可穿戴设备以及一款纸鸢自己入手的可穿戴设备的使用体验。

## 可穿戴设备初体验——三星 Gear Fit 上手玩兼可穿戴设备闲谈

其实说“初体验”并不准确，在拿到三星的Gear Fit之前，纸鸢已经试用过小米推出的79元廉价手环。因为没有屏幕，所以小米手环的最大作用就是“健身”，也就是“计步器”功能。而借助蓝牙连接，还可以实现来电提醒的功能（当手机和手环连接时，如果手

机有来电，手环会震动提醒）和简单的闹钟功能，甚至在配对小米自家的手机时，它还可以实现免密码解锁屏幕的功能。可以说，售价仅仅79元的小米手环，已经基本上实现了智能手环应该具备的功能，同时也把一众售价动辄成百上千的手环产品逼到了极限。通过试用小米手环，也让纸鸢对可穿戴设备的兴趣大为增加，不过最终因为小米手环的外观和质感实在一般，所以没有自己入手，但这至少燃起了纸鸢对智能穿戴设备的兴趣，于是在一番挑选之后，这款Gear Fit进入了视野。

◀『小米手环』用79元的价格血洗国内手环市场。

▶国外大牌手环外观靓丽，但是功能略简单，只能健身。

前面已经提到了，如今市面上的智能手环最大的三个用处就是“健康”、“时钟”和“手机辅助”，其中健康又分为“运动记录”和“睡眠记录”，不过因为手环的体积所限，其中的传感器相对较少，所以记录的数据基本上都不算准确，甚至有时候准确度还比不上智能手机，毕竟智能手机的传感器可是比手环多得多。但是手环当作卖点噱头、以及督促使用者持续健康生活的动力，还是非常可取的。

在这一点上，国外已经有几个做的不错的产品了。例如Jawbone的UP24，Fitbit的Flex，Misfit的Shine等，这些产品的特色就是“健康生活”，手环功能相对简单，几乎就是装饰物外加健身、睡眠数据的收集，借助手环收集到的数据，加上手机客户端的对应应用，用户不但可以直观地看到自己的运动数据，还可以得到详尽的数据分析和运动睡眠建议等。上述的几款产品虽然非常适合健身，手环的美观程度经过几代产品的发展也相对变得成熟，但是在“时钟”和“手机辅助”功能上较差，而且因为是国外品牌，定价高高在上是少不了的，所以很快被纸鸢PASS了。

▶国产手环价格便宜量又足，无奈在软实力上技不如人。

后来纸鸢又放眼了一下国产手环。和国外厂商的价格屹立不动不一样，基本上国产厂家在小米手环的压迫下全部把手环的价格做到了300元之内，而且配置和外观上也都不输给国外产品，比起国外的产品，不但该有的内容都有，还多出了屏幕可以显示时间和来电信息。但无奈这些厂商大都是没有太强实力的创业小公司，所以尽管产品的硬件数据看上去非常吸引人，但是实际使用中，无论是手环自身的软件还是手机客户端的应用都十分不尽人意。

于是最后只剩下了手机产品还算不错的三星和索尼，它们也都推出了不少智能手环或者手表类的产品，比起前面那些，产品价格虽然也不算便宜，但是比起国外专业运动手环来说，胜在功能多，基本上都配备了屏幕可以当作手表，而且作为“手机辅助”的功能也非常强大，基本上可以接收所有来自手机端的推送消息，比如短信和微信，有的甚至可以直接接打电话。相对国产产品，优秀的手机端应用和舒畅的操作感，让整个手环的使用体验和国产手环有着天壤之别。在三星和索尼的多款产品中权衡之后，纸鸢最终选择了这款拥有亮眼屏幕的三星Gear Fit。闲扯了这么多和智能穿戴设备有关的闲话之后，让我们赶紧直奔主题，来看看这款Gear Fit吧。

◀SONY的这款手环采用电子水墨屏，可以直接接打电话。

Gear Fit的包装是很典型的三星风格，采用硬纸板一样的可再生资源的盒子虽然看上去有一种古朴典雅的感觉，不过也已经有点审美疲劳了。Gear Fit是非常低调的黑色，分成感应器和腕带两

部分，可以拆开，这样做的好处是可以搭配其他样式和颜色的手环，毕竟智能手环也有着重要的装饰作用。

感应器的正面由一块1.84寸AMOLED屏幕组成，三星自产的这种屏幕的最大特点就是色彩鲜艳，用在手环上观感非常舒适，阳光直射的情况下字迹也清晰可见。背面有一个充电接口，正中间的透视窗则是测量心率功能的元件，测量时会有灯光发出。心率测试是这个手环的重要卖点，因为人体在运动的时候心率不同所消耗的热量也不尽相同，所以市面上很多具备心率测试的手环都要比不具备的贵上一些。

看完了硬件介绍，赶紧看看这小东西的内在吧。值得一提的是，第一次使用Gear Fit的时候我们需要一台Android 4.3以上系统的手机，并搭配相关的Gear Fit管理应用，经过蓝牙的连接就可以激活运行了。虽然三星宣称只有自家旗下的部分机型支持激活，但实际上经测试几乎所有运行Android 4.3以上系统的手机或者平板电脑都可以。

◀手机端的应用可以让用户方便地进行一些在手环上原本比较麻烦的设定，例如壁纸的更换、推送信息的过滤等。

在手环的主菜单上，主要功能依次有计步器、锻炼、心率、计时器、秒表、睡眠检测、通知、媒体控制器、设定、查找我的设备以及扩展应用等多项，其中计步器是一直在后台持续运行的，其他的功能则需要用户去主动触发。操作方面，虽然Gear Fit用的是三星自家的Tizen系统，但是实际操作感受基本和Android没有差异，习惯了智能手机操作的现代人可以很快上手。其中值得细说的是计步器、睡眠监测、通知以及媒体播放器。计步器的准确度其实非常一般，经常纸鸢坐在电脑前敲半小时键盘，计步器就会莫名其妙多出来几十步，不过在目前智能手机拥有多个传感器仍测出存在误差的数据的情况下，对于一个小小的手环真的没办法要求太多。当然对于追求精细数据的用户来说，这可能是致命的。睡眠监测需要手动操作，用户入睡前开启睡眠模式，醒来后再关闭睡眠模式，手环通过对睡眠期间的肢体动作进行分析，达到监测睡眠的效果。比起现在很多智能手环已经拥有的自动监测（就是手环自动判定用户何时入眠何时醒来）来说，这个操作显然要麻烦很多。纸鸢个人最喜欢的功能其实还是“通知”和“媒体播放器”，这两个功能算是对手机极其有用的辅助，当你出门在外的时候，手机如果在口袋或者包包里，这时候如果来了短信或微信，拿出手机来看真的不是很方便，Fit Bit的“通知”功能可以将这些信息直接推送到手环上，并立刻提醒用户查看，不但可以拿出手机来查看，也可以直接在Gear Fit的屏幕上查看。“媒体播放器”的用途差不多，它可以让用户在手环上直接进行音乐的播放、暂停、切换，十分方便，配合蓝牙耳机一起使用真的是方便到不行。

▶直接在手环查看微信消息减免了外出时频繁掏出手机的次数。

当然了，作为可穿戴智能设备，Gear Fit的个性化设定必不可少，也就是说一个手环只能由一个主人使用，而且从左右手佩戴习惯到用户的身高、体重、心率等健康数据都要进行设定，当然这也是为了更好地换算运动成绩。佩戴手感上，个人感觉舒适度还是值得称赞的，这点要超过小米手环，不过24小时戴着这东西还是有点受不了，所以除了刚开始新鲜的时候会尝试一下睡眠监测，平日里在晚上入睡的时候还是会摘下来，把它当作纯粹的手表外加健身手环去使用。总体来说，对于这个智能手环纸鸢还是比较满意的，虽然功能性上肯定没法和Apple Watch相提并论，但是作为对智能设备的初次体验，还是带来了很好的使用感受，也算是迈出了个人对智能便携设备探索的一小步吧。

# 游戏坊

注：本栏目介绍的游戏均已配信。

售价 1.99美元　iOS

## 阿尔托的冒险

Alto's Adventure

■ Snowman ■ 美版 ■ ACT

本作是一款横版跑酷类游戏，玩家扮演一位滑雪少年，点击跳跃可让少年在场景中进行跳跃，长按则能进行翻转，在操作上可以说是极其简单。不过随机生成的昼夜交替、打雷闪电以及不时下起的小雨等特殊效果为游戏带来了丰富的场景变化，让玩家得以一边滑行一边享受沿途的风景。在滑行途中玩家除了需要克服各种各样的道路障碍外，还需要追逐逃散的小鹿并保护它们，场景中设置了可供收集的金币、磁铁和悬浮道具这三种道具，金币可以用来提升角色性能，磁铁是自动收集金币的利器，悬浮道具则能够保证角色在一定时间内不会摔倒。滑行一段距离后会出现名为“Elder”的角色，被它追上的话游戏会强制结束。此外精致唯美的画面和动听的民谣BGM也为本作加分不少。

本体免费（含课金要素）　Android/iOS

## 辉星的反叛

辉星のリベリオン

■ Dank Hearts ■ 日版 ■ RPG

原本和平的星球“马拉基亚”突发异变，不但各种灾害频发，生物也开始变得暴躁不堪，玩家作为士官候补生的一员，需要使用召唤术向狂暴化的怪物发起征讨……作为一款角色扮演类游戏，本作的战斗并非操作主人公，而是驱使由他召唤出的“英雄（Guardian）”作战。战斗小队由最多5位英雄组成。超过200名以上的英雄分为剑士、法师、弓手、狂战士等不同的职业，其中不乏安倍晴明、圣女贞德、亚瑟王这样历史上知名的人物。战斗以即时的形式展开，主人公作为指挥官和回复员位于战场的最后方，玩家在点击屏幕下方的头像、消耗SP发动召唤后，就可以利用划动操作控制英雄向指定的敌人进军。除了炎、水、风3属性循环相克外，还有相互牵制的光、暗属性，因此在战斗中需要把握敌我情报、进行合理调控。看准时机发动英雄的技能，还能对敌人造成极大的伤害。本作将于近日更新允许20对20的集团战斗，而iOS版也将很快上架。

本体免费（含课金要素） **Android/iOS**

## 巫术迷宫

ウィズローグ ラビリンス オブ ウィザードリィー

■ Taito ■ 日版 ■ RPG

不知道有多少读者在玩《世界树与不可思议的迷宫》这款跨界合作的作品？如今，俯瞰视角随机地形迷宫RPG始祖《Rogue》和第一人称视角迷宫RPG始祖《巫术》也在手机上实现了融合，这便是现在介绍的《巫术迷宫》。玩家需要率领一支由6名冒险者构成的队伍，向迷宫深处进发。迷宫部分采取了类似《Rogue》的45度俯瞰视角和回合制。冒险中会显示类似“满腹度”的圣水槽，一旦此槽清零就会开始扣减冒险者的HP。冒险者和怪物都有着不同的攻击范围，在迷宫中要活用地形来消灭怪物，避免我方队伍遭遇全灭。游戏的主要系统则沿袭了《巫术》中一些现在的玩家看来可能会觉得“不近人情”的设定：复活同伴时有一定几率失败，失败时同伴会化成灰，复活灰状态的同伴失败的话同伴会永久消灭；魔法不消耗MP但是有次数的限制，在初期阶段许多魔法在冒险中都只能使用一次等等。觉得时下的手游缺乏挑战性的玩家，不妨尝试一下这款作品。

本体免费（含课金要素） **Android/iOS**

## 王者天下 英雄的系谱

キングダム -英雄の系谱-

■ DeNA ■ 日版 ■ S · RPG

《王者天下》是由日本漫画家原泰久创作的漫画，同时也因为高人气而改编过两季的动画。作品的背景设定于中国的春秋战国时代，主人公是秦国一名立志成为大将军的少年“信”，进入秦国宫廷后与日后成王的少年嬴政相遇，之后慢慢作为秦国的新一代英豪而成长起来。

历史类题材动漫的最大魅力，便是将架空故事与史实恰当结合，为喜欢历史的读者带来奇想天外的融合感受。因此《王者天下》也在日本保持着相当的人气，厂商也不会放过将其游戏化的机会。作为手游的本作便照搬了原作的背景，玩家能够将春秋战国时代登场的人气将领招致麾下，组成军队攻打其他阵营，并俘虏、说得敌方将领。胜利成果与武勋挂钩，根据武勋的提升，玩家的等级和称号也会逐渐上升。战斗方面需要根据敌军将领选择合适的武器、策略以及部队配置，并依靠将领的强力必杀技带领军队获得胜利。

# 温如玉，烈如火

## ——游戏世界的羊

专题企划 Feature Special

做一篇与本年度生肖对应的专题也算是这些年《掌机王SP》的一个惯例了，今年是羊年，所以这次的主角自然就是羊了。相比此前我们介绍的蛇和马这些在游戏中出镜率非常高的动物不同，羊的存在感略显单薄，究其原因还是太过温顺，而游戏往往不乏战斗要素。不过羊毕竟是伴随人类的牲畜，所以多少还是有一定的地位的，而且千万不要以为羊就一定如现实中这般温顺的，事实上不同的羊有不同的性格，下面我们就以温顺的羊、战斗的羊以及与羊相关的角色来为大家分别介绍游戏世界中的这些羊。

文 马修　协力《掌机王SP》全体编辑

美编 Juxi

# 温如玉：温顺的羊

羊在游戏中的存在感较弱的一大重要原因，便是羊整体上给人的感觉是温顺而软弱，因此除了在可爱风格的游戏中卖萌、或是在需要保护的游戏中一边被保护一边拖后腿外，还是比较难见其踪影的。当然，存在即合理，这里先从我们最熟悉的温顺的羊来说起。

## 绵羊·牧场物语

《牧场物语》这款经营牧场的游戏相信很多人都不陌生，远离都市喧嚣的田园生活简直是让人心驰神往。而温顺的羊作为牧场经营中重要的经济动物却并非是全勤，因为羊是2代才加入。刚登场时要去店里买，但一开始店主并不卖，需要有足够的牧草才行，而且不仅仅要有足够的仓储，还要种植有一定规模的牧草，只有这样才能确保牲畜每天都有足够的草吃。

与每天都下蛋的鸡以及每天都产奶的牛不同，绵羊是一周才能收获一次羊毛的，毕竟羊毛不像牛奶可以天天挤，长羊毛是需要时间的，从这点上说，《牧场物语》里的羊在剃毛一周后便可重新长出新的羊毛，这个羊毛生长的速度也算很快了。而羊毛的品质又与羊的好感度有着密切关系，除了交流和洗刷，足够规模的牧场也是维持好感度的关键，但晚上7点前还要把羊赶进屋子，否则晚上狼的叫声吓到了羊同样会降低好感度。如果维持不好关系，轻了影响羊毛品质，严重了甚至会出现《风之集市》中那样在大雨天跑出去玩自虐的奇怪行为。

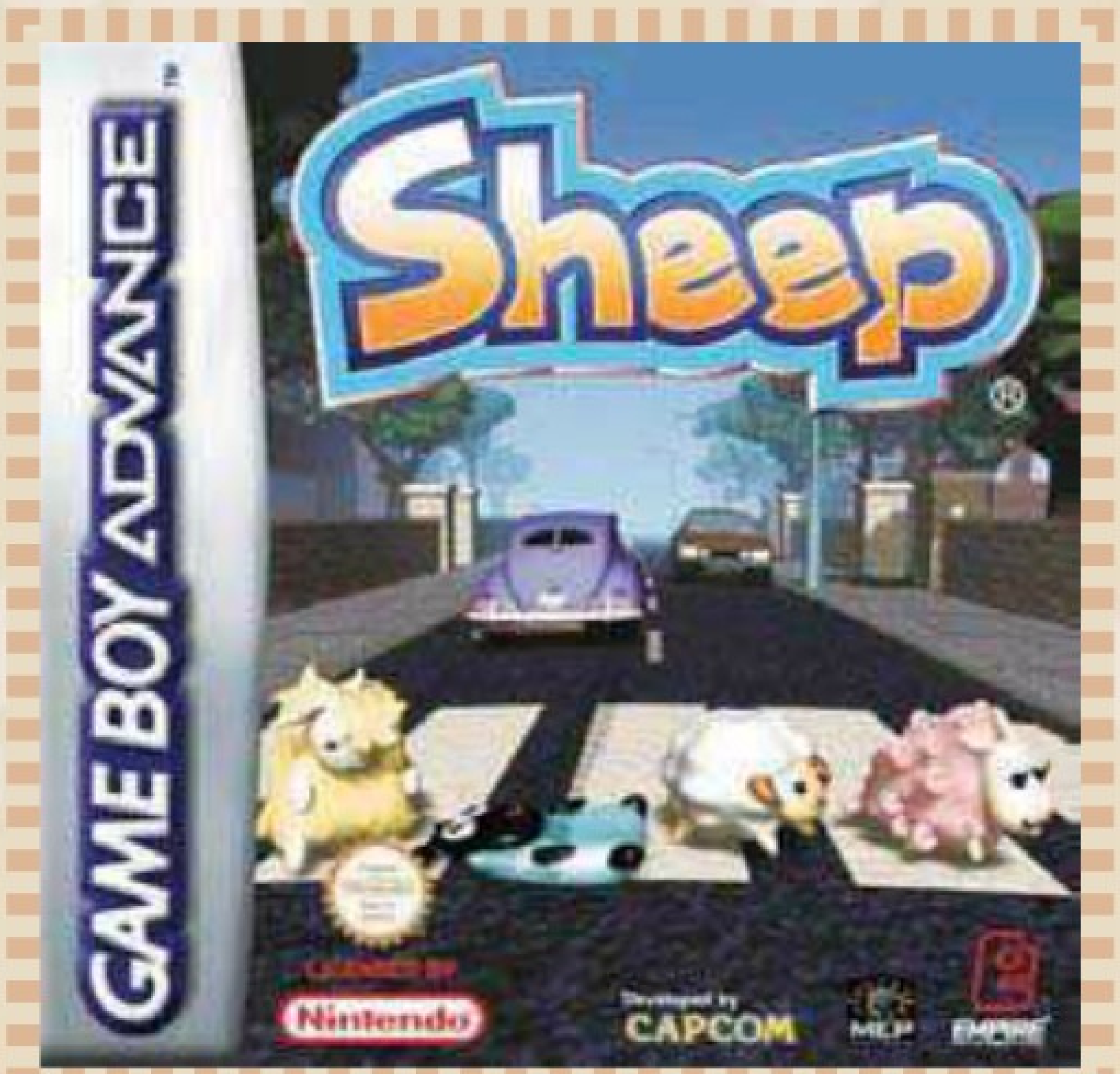
特别有趣的是，游戏中的羊是不能直接薅羊毛的，要用专门的剪羊毛的工具，毕竟直接薅还是太粗暴了，而在《新牧场物语》中，羊毛变成了自动收获，到了收获日会发现羊毛不见了。每年秋天21日还有羊祭，必须要成年的羊才能参加，然后必须得有毛，剃光了的无法参加，不然场面会狠喜感。而羊的速度和好感度同样有关系，胜出后成为冠军还有一定概率产出更珍贵的羊毛。

和现实一样，这些羊同样也有寿命的设定，如果养得不怎么好，大概三年时间就会死去，细心照顾可以活到四五年甚至活得更长。总之，作为一种特别温顺又能贡献羊毛、且出场时间又相对较早的羊，所以本篇专题第一只的位置就给了《牧场物语》里的这些绵羊了。

▲在《牧场物语 GB2》中的最早登场。

## 绵羊·绵羊之心

▼►日版和美版的封面，风格差异还蛮大的。日版彰显可爱，美版则把不同羊的不同性格表现出来，有一只还被压扁了……



该游戏是Capcom于2002年在GBA上推出的一款看起来颇为清新可爱的游戏，游戏原名《Sheep》，因此其中登场的羊便也是毛茸茸一团的可爱绵羊了，不过这些绵羊并不是玩家要操控的主角，游戏中真正的主角是造型同样很卡通的牧羊犬，而绵羊的存在意义则是给游戏设置目的：把绵羊都赶到指定位置。

相对于今天的3DS和PSV来说，10多年前的GBA算是上上世代的主机了，但毕竟也有不错的画面表现能力，因此绿油油的广阔牧场表现得非常好，而绵羊的动作也都非常可爱，在初期“一本道”的关卡中，这些羊还是比较容易赶的，但随着游戏进程的推进，不同的羊的不同性格便都体现出来了：这个往东跑、那个往西逛，有的还很倔强地钻进角落里转不出来……因此作为主角的牧羊犬面对这么一群淘气的羊，有时需还要去用叫声来驱赶，甚至去叼起来然后丢出去，好在这些绵羊都很温顺，被甩出去也继续咩咩叫着溜达，从来不会因此去围攻牧羊犬。此外诸如星星这种加分道具也专门需要让绵羊去拾取。而且还有类似录音机的道具，使用后会放出音乐，从而让羊自动跟着狗狗走，画面可爱而喜感。

但如果你以为这就是款整体轻松、偶尔小小为难一下玩家的休闲游戏，那就错了，除了强调休闲的普通模式外，还有颇具挑战意味的、各种性格羊混在一起的“绵羊之心”模式。后期还要在重重机关之下把绵羊们顺利赶到目的地：早期的机关割草车、电网，后期还有城堡、恐龙世界甚至食羊族……这个时候游戏就只剩下可爱，轻松感已荡然无存了。

▲《绵羊之心》的羊们的非常可爱。

▲用音乐来诱导小羊。

## 外星绵羊·星际绵羊

▲ PS 版《星际绵羊》的封面。

2000年PC和PS上的一款不大知名的游戏，讲述了一群绵羊奉母星命令来到地球，执行研究“自大而愚蠢的生物们的栖息地”的任务。于是这群羊降落到了地球，然而在充满阳光与郁郁葱葱绿色的牧场中，这些外星羊很快便忘了使命，沉浸于这充满田园乐趣的牧场生活中。而玩家的任务，就是要把这些忘记使命的绵羊带回飞碟，一路上帮助它们躲过各种电网、联合收割机等危险。这款游戏内容甚至画面上看似乎都和Capcom的《绵羊之心》相似，而诞生也比《绵羊之心》要早，不过知名度却要低很多，大概和当时PS平台面向青少年男性玩家为主要群体的宣传方针也有一定的关系吧。

▲也是款赶绵羊的游戏。

# 山羊&绵羊·欢迎来到绵羊村

又一个专门以绵羊命名的游戏，和前面的《绵羊之心》中那些一直跟玩家刷各种存在感的性格各异的绵羊们不同，《欢迎来到绵羊村》标题中的“绵羊”更多地是一种标志，因为游戏里的动物太多了，而主题仍然是经营牧场，然而相比《牧场物语》，两作又截然不同：《牧场物语》的事件丰富、社交事件多、时间紧，而《绵羊村》是单纯的田园生活，节奏也有些慢，总之两款游戏是各有千秋。

既然是纯粹的田园生活，那么游戏登场的牧场要素就相当多了，除了各种蔬菜水果作物外，登场的动物种类也非常多，包括土拨鼠、兔子、鸭子、猪、驴、牛、羊、狗、猫……尽管名字是绵羊村，但里面动物的种类多到令人眼花缭乱，而且其中的某些动物如猪还分家猪野猪、牛分奶牛牦牛、羊分山羊绵羊，狗更是多种多样，猫则称得上是隐藏动物……总之在动物这方面，游戏的收集要素堪称是极丰富的。所以行文至此，在我们这个羊的话题上，也终于出现了山羊。

游戏中的山羊是用黄鼠狼的皮子换的，当凑出雌雄两只后便可以产小羊了。母羊在哺乳期便可以产羊奶，羊奶可以换鸭毛、鹅肝等，做成的奶酪则可以换野猪，而山羊本身和奶酪还可以换柴犬和喜乐蒂——这其实是游戏的整个流程的缩影，因为本作本身就是从两个土拨鼠开始，然后饲养、繁殖、交换其他动物，继续饲养繁殖然后交换……动物便会越来越多。而饲养本身的过程也是讲究颇多的，比如山羊的怀孕和产奶，母羊怀孕的时候要吃干草才会产下小羊，喂浆果才会产奶。

而绵羊的主要作用和《牧场物语》一样，也是产羊毛，羊毛可以做成毛线，还能换马换牦牛等动物，不过需要喂食芜菁，而绵羊毛偏偏在早期就可以通过狩猎获得，所以这方面来说绵阳产羊毛的意义其实并不大。但是《绵羊村》有肉交换系统，所以，可以用绵羊肉去换到番茄种子或土豆。

◀▼绵羊与山羊，游戏中的动物都是写实风格。

# 山羊&绵羊村民·动物之森

◀山羊村民。

▲绵羊村民。

《动物之森》是那种不玩的人看了莫名其妙、而玩进去又很容易沉迷的游戏，在这款自由度颇高的开放式游戏中，玩家就是扮演村长来经营一个完全由各种动物拟人的村子，让更多的村民入住使村子壮大。既然是动物拟人主题，登场的动物必然是种类丰富的，其中羊还被分为了山羊和绵羊。严格来说，《动物之森》登场的这些羊村民们其实不该算是“温顺的羊”，毕竟性格各异，但既然不是那种好勇斗狠的，就索性也放在这里吧。

在最新的3DS版《立体动物之森》中，山羊村民有6个，虽然花色模样性格各异，但都显得比较清瘦，既不像牛那么壮，也不像绵羊看起来雍容华贵，不过这种造型的不足就是：太普通，或者说太平凡，除了女性特征明显的小雪外，其他整体上给人感觉汉子气重但缺乏阳刚，普遍像两点一线的上班族，虽然不至于看着丑或奇葩，但吊丝气终归重了些。

而绵羊村民们就如上面所说，整体给人的感觉就是雍容华贵，原本一身柔软蓬松的羊毛替换成了宽松且颜色款式多样的外套，便成为了绵羊村民们的一大特色，给人感觉每个都很富态，而且其中不乏良、玛丽这些萌萌的或温迪、弗丽尔这些看着很逗比的家伙们。

豆知识

## 中文与英文的羊

今年春节前发生了一件非常有趣的事，就是西方媒体在报道中国的春节时，在“羊”这个字眼上犯了难，因为羊在英语中有很多种且没有统一的称呼：如绵羊（sheep）、山羊（goat）、大角公羊（ram），而汉语则恰恰相反，各种羊、哪怕是藏羚和美洲大角羊也都一律归在“羊”里面，为此英国人还发生了有趣的争论甚至在中国实地考察，结果发现市面上与羊有关的制品物种繁多，甚至还有喜羊羊和羊驼……这个问题传回到中国除了引起了围观，也同样引起了另一番争议，有专家指出十二生肖来自于中原华夏文化，而山羊恰恰是中原汉人驯化最早的羊，绵羊则主要是塞北草原游牧民族饲养，所以十二生肖的羊应该是山羊；但也有人通过天干地支对应的五行来推出2015乙未年的羊应为白色绵羊。不过别管什么羊吧，引用一句吉祥话：有羊即是福。

▼春节前夕各种羊的玩偶销售非常火爆，山羊、绵羊、大角羊、喜羊羊乃至羊驼都有。

## 绵羊·铁拳6

▲即便是很容易被战斗波及，但这么激烈的战斗，羊们依旧会强势围观的。

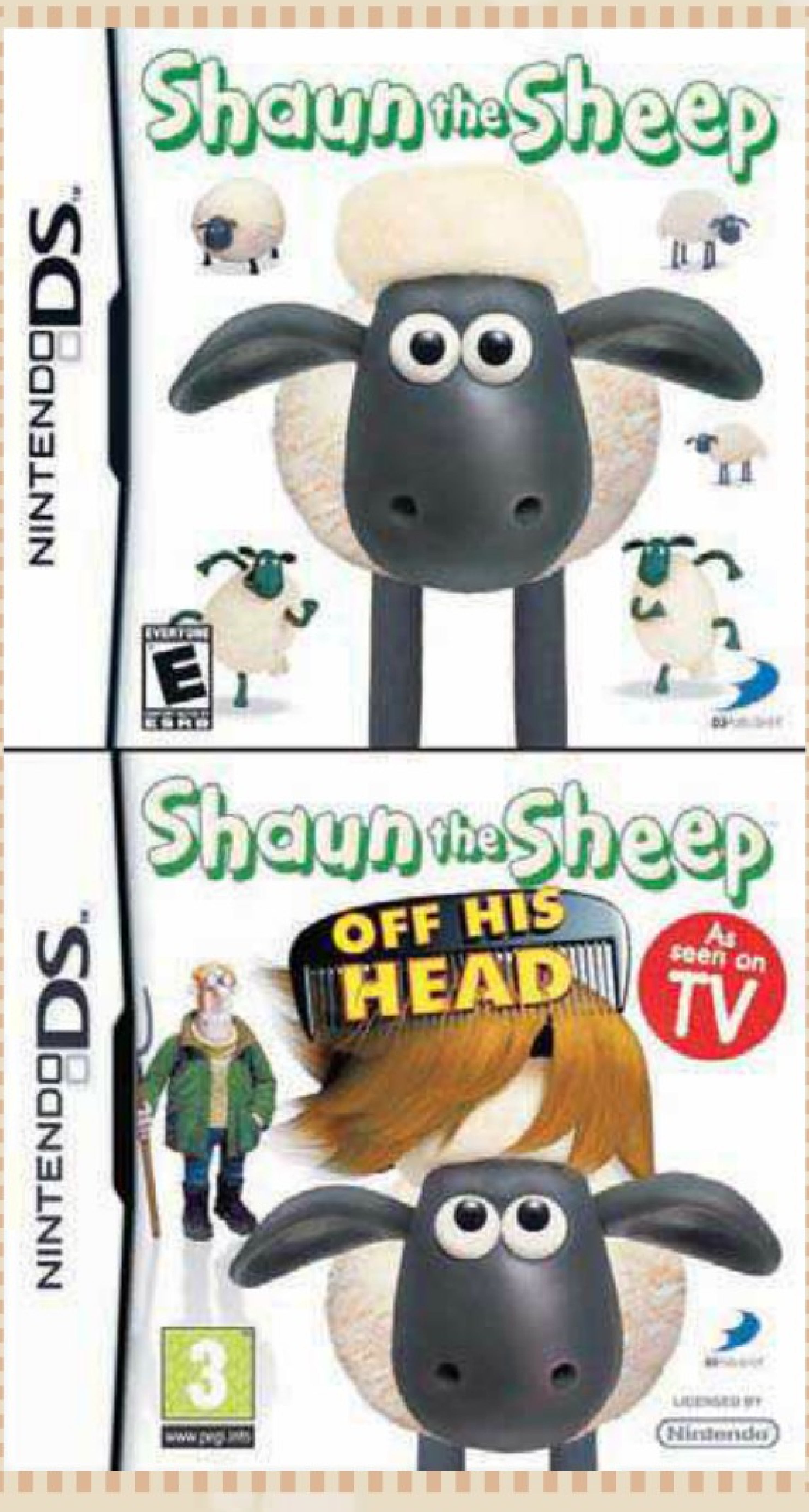
“《铁拳》系列”堪称是款非常硬派的3D FTG，不过官方从来就不介意给如此严肃的硬派格斗游戏中加入各种搞笑的有趣细节。如《铁拳6》就有隐藏的绵羊场地——该场地只能在随机选择中选到，场地的景色非常漂亮：天是蓝的、草地是浅绿的、树是深绿的，更有成群的白色绵羊。两个人的对战正是在绵羊堆里展开，而音乐更将战斗渲染得诙谐有趣，一场看似严肃的战斗便在一群绵羊中逗比展开。尽管绵羊对这种直立行走生物的同类间格斗并不感兴趣，但因为离得太近，当角色被打飞时，经常会有身后的绵羊跟着被撞飞，不过这些绵羊很坚强，非但不会像《绵羊之心》里的同类们那样咩咩地叫影响两个格斗家的情绪，更不会像《塞尔达传说》里那样去撞人。绵羊的温顺在这个场地中可谓是展现得一览无余。

## 绵羊·羊防御军

又是名为绵羊、而主角是牧羊犬的一款游戏，该游戏的类型为塔防，平台为PSP，玩法是操作一蓝一红两只牧羊犬，通过吼叫的方式来把试图叼走绵羊的狼给吓走，有时还需要面对连牧羊犬都袭击的熊。光看字面好像没什么特别的，其实这款游戏是于需要两个人一同操作的，因为一个人玩时很难同时操作两只不同的牧羊犬去应付不同的事态，所以，玩的时候就需要两个玩家很贴得很近了，可以说是特别适合情侣……至于绵羊，主要的职责依旧是被保护以及卖萌，如果保护不力，那可就任务失败了。

▲两个人在一台机器上分别操作 1P 和 2P 是该作的特色。

## 尚恩和伙伴们·小羊肖恩




▲ NDS 有两作《小羊肖恩》。

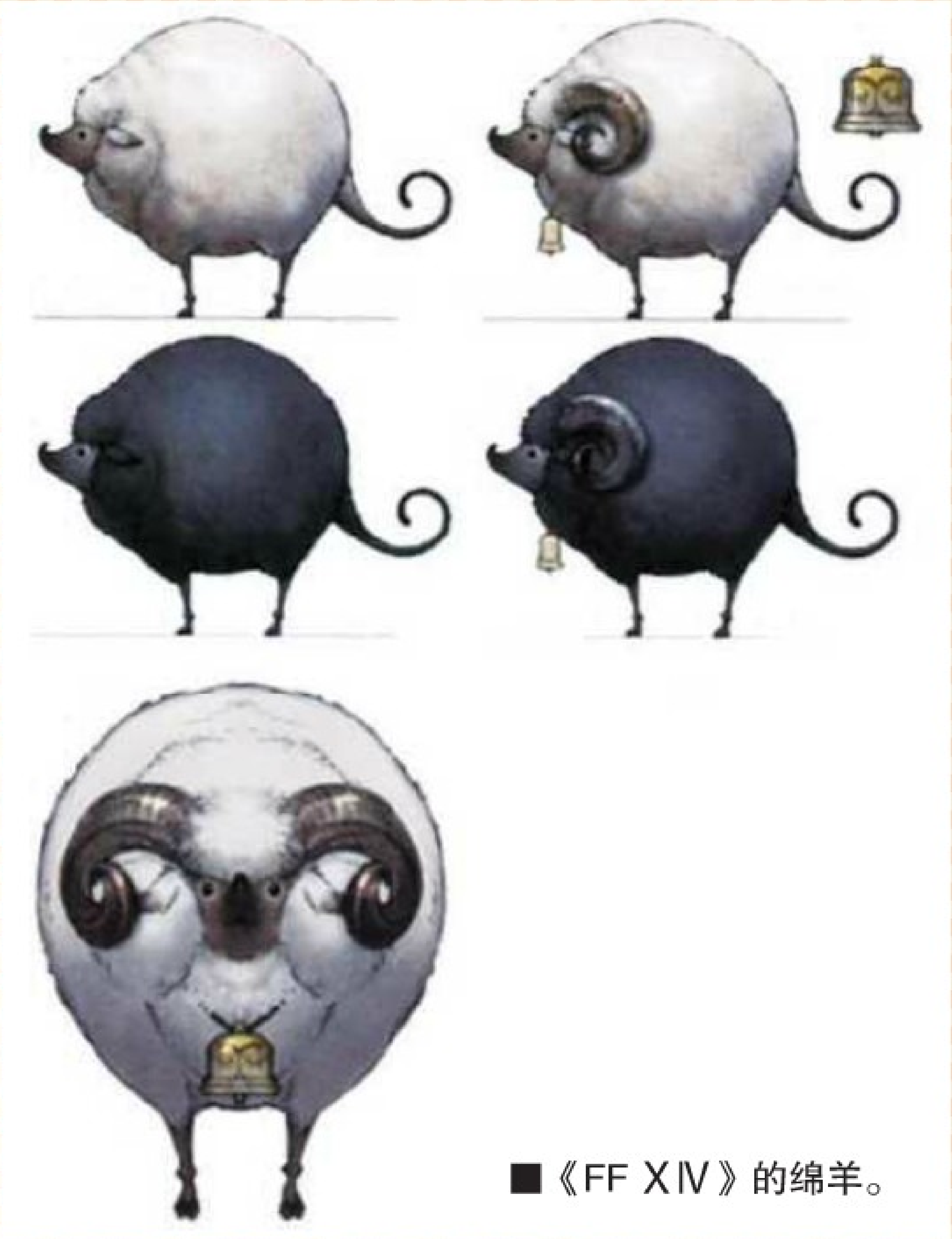
说在英国有一个乡下牧场，牧场主是个很笨的农夫，其农场里养着猪牛羊鸡鸭猫狗等常见的动物，这里看似悠闲，但却是一个闹剧频发的地方，上到农夫的侄女，下到地下的鼹鼠，都喜欢捣蛋开玩笑，其中绵羊们尤其好闯祸，而绵羊群中最聪明的小羊肖恩特别喜欢带头闹事，不过因为与牧场的管家动物——牧羊犬比泽尔有着不错的交情，所以也经常帮比泽尔收拾残局。以上便是《小羊肖恩》的剧情概括，事实上除了这群喜欢捣乱的绵羊，还有一只称得上是垃圾粉碎机的什么都吃的山羊，不过它的地位实在酱油，和绵羊们没法比……

作为热播动画，推出游戏几乎是必然的，而游戏便出在当时非常热门的NDS上，第一作《小羊肖恩》讲述的是有一次牧场主忘了锁门、而肖恩要帮助比泽尔找回跑出去的同伴；第二作则是帮助牧场主找回丢失的假发。两款游戏都是小游戏合集。

# 绵羊·最终幻想

▲香草薅羊毛，场面暴力而喜感。

绵羊在“《最终幻想》（以下简称《FF》）系列”的很多作品中都有登场，尽管经常以野生“怪物”的姿态出现，但因为性格太过温顺，所以划分在“战斗的羊”中实在不合适，这些安静吃草的绵羊可以说是与世无争，除非去主动惹它们，否则它们根本不会主动找上来——当然，这也是很多食草野生动物类怪物的共性。绵羊最早在《FFⅢ》中登场，到《FFⅪ》还出现了家养和野生的分类，主要提供羊肉、羊奶、羊毛和羊角，其中有一定攻击性的也只是那些长有大角的公羊，而即便是这些羊，也都是一副“人不犯我我不犯人”的姿态，有些作品中这些生物甚至需要人去担忧其生存状况。《FFXⅢ》的主角闪电便说过“这些家伙应该变强”的话，而在《FFXⅢ》里羊的最大作用则在于不同天气下产出不同的羊毛。



■《FF XⅣ》的绵羊。

## 豆知识 中国的羊生肖恐惧

中华文化历史悠久，不同时期会有不同的崇拜，比如羊，一直是吉祥的代名词，首先有盗五谷来人间而舍身取义的义举，然后还有三羊开泰这种谐音以及羊大为美这种象形，先人们更从羊的“有角而不任，设备而不用”等习性在仁、义、礼这儒家三大美德上对羊加以称赞。

后来金代礼部尚书张行简在其相术集大成之作《人伦大统赋》中，为了便于描述面相，便用很多动物来解读比喻，其中一种瞳孔散漫无神、四边眼白多的眼便被称为“羊目”，书中称这种眼神主贫破，女子有这种眼神更会加上淫乱，从此羊便和不吉利联系起来。之后这种说法便如谣言的发酵效应一般开始在民间的代代口耳相传中慢慢扩展，到了明朝小说中，已然发展成了“女子属羊不吉”，发展至今甚至让整个羊生肖都中了枪——尽管这种说法作为封建迷信来说都很离谱，但在科学文化大大发展的今天仍然坚挺，信者即便讲不出来源往往也会说“羊太软弱属羊会被欺负”一类的理由。更深层次来说，这其实是源于几千年来国人内心深处那种“宁信其有不信其无”的中庸思维下的禁忌恐惧——希望这种不必要的禁忌能早日从人们心中消除吧。

►金宣宗朝成书的《人伦大统赋》中，羊首次和不吉有了联系。

# 烈如火：战斗的羊

如果认为羊都是像前面所说的那些那么温顺的话，那就错了，有战斗天赋的还是大有羊在的。这些战斗的羊分为两种，一种是天性好斗，比如公山羊，野生群居本来就是靠战斗来争老大位置的，中国甚至还有个成语“羊狠狼贪”将山羊的凶狠和狼的贪婪并列，足见山羊的烈性；还有就是作为战斗怪物设定的，这种外表可以可爱温顺，但却比现实中的倔强公羊更会作战，下面来看这些战羊。

## 山羊·塞尔达传说 黄昏公主

如果说《绵羊之心》中的赶羊是游戏的主线，那么在《塞尔达传说 黄昏公主》中的赶羊，虽然不是那么重要，但也是别有一番乐趣。和《绵羊之心》中那些温顺而淘气的绵羊不同，《塞尔达传说 黄昏公主》中的羊是性子比较烈的山羊，游戏一开始便对刚开始上手的玩家刷存在感。赶羊游戏虽然没时间限制，但在没熟悉之前还是很卡人的，骑着马赶羊的林克距离羊群远了不是近了也不是，在这连母鸡都能置人于死地的海拉尔，这些倔强的羊一旦被赶急了还会顶人。

第二天到农场山脚下，会再次发现有山羊发飙冲出羊圈，而且是借着下坡的惯性，气势汹汹地冲下来，好在羊只有一只，面对的又是海拉尔的英雄，因此在被林克敏捷地抓住羊角摔倒后，这只倔脾气的山羊便也只好乖乖地回羊圈里了。

## 电绵羊·口袋妖怪

电绵羊最早在《口袋妖怪 金·银》中登场，也算是元老级口袋妖怪了。电绵羊有着蓝色的皮肤，全身覆盖着柔软蓬松的淡黄色的羊毛，这身蓬松的羊毛作用非常大，首先是调节体温，比如夏天时会掉光，不过一周后就会长回原来的样子——这点倒和《牧场物语》里的收获羊毛周期惊人相似；而寒冷的时候则通过摩擦产生静电并积蓄在羊毛中来保持体温。随着电的积蓄，电绵羊的体毛还会膨胀得更大，不仅便于保持体温，还可以在危险的时候放电击退来犯之敌。虽然电绵羊的羊毛很柔软，但其蓄电的羊毛也有着其他无辜物种碰到会被麻痹的弊端，所以很显然，有着蓬松柔软羊毛的电绵羊，其羊毛不是那么容易收获的。虽说如此，在口袋妖怪的世界里，电绵羊还是为不少牧场所放养，伊宿的算木牧场的草丛中便放养着大量的电绵羊。

电绵羊是有进化链的口袋妖怪，进化后以双足行走，皮肤则会变成粉色，这些绝缘的皮肤能有效地防止自己被电到，羊毛虽然少了但蓄电效果并没减弱，而在蓄满电时尾端的圆球还会亮起来；当进化到第三段，由于羊毛彻底没有了，其羊的特征便也彻底没有了，外形看起来更像是双足行走的恐龙。不过在MEGA进化后，其飘逸的毛发便再度归来，尽管羊毛回归，但此时的MEGA电龙已经有了龙属性，不仅仅满足于做一只温顺的小绵羊了。

▶电绵羊和它的进化形态。

## 骑乘羊&进击羊·口袋妖怪

▲《X·Y》发售前公布的主角在米亚雷骑进击羊的图。

在《口袋妖怪》六世代的开篇作《X·Y》断断续续公布新作消息时，又一种羊出现了，这就是进击羊，而在游戏截图中，更有人发现了进击羊的进化前形态，后来官方果然公布了进化前的可爱造型，那便是骑乘羊。骑乘羊正如其名，是一种喜欢被骑乘的口袋妖怪，这种爱好不用说野生物种，就是驯化饲养的动物也很少见，这其实和骑乘羊与人类的和谐共处历史悠久有关，有种说法就是骑乘羊是最早和人类共同生活的口袋妖怪。骑乘羊性格温顺模样可爱，虽然不到1米高，但力量却很大，因此也乐得载人行走，而且骑乘羊是种非常经济的口袋妖怪，其本身属性为草，背上一条的叶片可以通过阳光和水进行光合作用来自行供给养料，在缺乏食物时骑乘羊便可以用这个方法度过营养危机。和进化之后变了物种的电绵羊不同，骑乘羊进化后是体型更大的进击羊，原名虽然直指山羊，不过看起来更像是大角公羊。进击羊的体高达到1.7米，可以说是体型很大的羊了，虽然外表看着粗犷，其实却有着用羊角感受人类心情的细腻。在古代的卡洛斯地区，骑乘羊和进击羊曾一度是民间主要的骑乘口袋妖怪，如今虽然随着科技的发展各种现代交通工具已经普及，不过在米亚雷这样的城市还保留了骑羊的项目，而一些牧场也有骑上骑乘羊玩儿的旅游项目。尽管骑乘羊和进击羊与人类共同生活可谓历史悠久，但依旧有野生的群居在山岳地带，成年的野羊以角的碰撞来决定群体的首领。

▲可以在牧场里骑小骑乘羊。

## 枕头兽·数码宝贝

《数码宝贝》也是一个颇有历史的、以怪物为卖点的游戏动漫系列了。因人工智能程序不断提高而创造了数码世界的世界观以及在数码世界和现实世界之间的往返穿越，是该系列颇具个性的设定，并在游戏、动漫以及周边领域一直发展至今，而且还有新的数码宝贝被设计出来。这里要说的和羊相关的数码宝贝，便是近些年诞生的数码宝贝之一。

这种羊状的数码宝贝名为枕头兽，外表就是绵羊和枕头的合体，不论是枕头般圆圆的身体，还是熟睡的卡通绵羊的外形，加上弯曲的小犄角和头上的睡帽，非常可爱。这个可爱的数码宝贝最早出现在2012年的《数码宝贝合体战争》第三季期间的官方活动“原创数码宝贝大募集”中作为奖品登场，有催眠曲泡泡和噩梦泡泡两个技能，本身始终处于睡眠和漂浮状态，无论是谁，只要贴近它，都会在愉快舒畅的心情中舒舒服服地睡去——不过这个安眠是有代价的，睡过去后，自己的梦就会被枕头兽吃掉。不过吃掉就吃掉吧，毕竟大多数人在香香甜甜的一觉之后，没多少人还记得做了什么梦。至于其原型，很显然，也是借鉴了几乎人尽皆知的催眠方法“数绵羊”。

▲动画中出现的少有的枕头兽怒目圆睁的画面。

## 豆知识 数绵羊

绵羊在生活中有个非常有趣的作用，就是在睡不着觉的时候数绵羊，闭上眼，想象着一只只圆滚滚的白色精灵们从眼前萌蠢蠢地跳过或跑过，不知道有多少朋友体验过在这样的想像场景中睡着呢？当然，对于笔者这种执着较真的人是无效的，因为经常有数错了的顾虑所以额外多出一种压力，甚至在数字累积越来越大时还会产生焦虑；而在不少包括游戏在内的艺术作品中，也不乏那种数绵羊数到夸张的段子来诙谐地表达其失眠严重。其实所谓的数绵羊催眠，除了本身是一种忘却其他烦心事的放松方式外，和sleep（睡眠）的谐音也有一定的暗示作用，所以某种意义上说，数绵羊对于英语类语言作为母语的人们来说效果会更好。

◀《口袋妖怪突击队 光之轨迹》的委托任务，失眠的老奶奶数电绵羊数到了2000多只……

## 替罪羊·游戏王

这里来为大家说三组来自《游戏王》的与羊有关的卡片。先说可爱的替罪羊，替罪羊是速攻魔法卡，作为《游戏王》初代城之内所使用的卡之一，即使在现在的环境下这张卡依旧也被广泛地使用，其作用不仅仅能够在对方回合防住攻击，还能在对方结束回合时使用，等轮到自己的时候再用于同调或特招“命运英雄 血魔-D”等强力怪兽。虽然这张卡特殊召唤的都是“替罪羊”，不过它们这一脸享受的表情完全让人联想不到是拿来替罪的，而且这四只羊里面没有一只的毛色是正常的……

## 毛绒动物 绵羊·游戏王

然后是毛绒动物绵阳，这个效果怪兽卡是近期才登场的新系列“毛绒动物”的卡片之一，该系列由于是属于正在热播的动画《游戏王ARC-V》中的颜艺小天使“紫云院素良”所用的系列，因此人气一直居高不下，而且该系列萌萌的卡图和融合后的“魔玩具”系列的反差萌（误），也是让更多决斗者选择该系列的理由之一。

▲以毛绒动物绵羊为原型的魔玩具“魔玩具·链绵羊”。

## 极星兽 坦格乔斯特/坦格里斯尼尔·游戏王

来看《游戏王》里这黑白双羊，它们都是效果怪兽卡，从卡图来看，它们绝对是《游戏王》中最正常的两只羊了，其后缀名都来自于北欧神话中的太阳女神索尔的两匹山羊，平时负责拉车。在效果上这两只羊也是相互呼应，当白羊被战斗破坏送去墓地时，黑羊就可以从手牌特殊召唤，下个回合转成攻击表示检索本家的调整怪兽，以便直接同调出本家的王牌—极神皇托尔。

►坦格乔斯特和坦格里斯尼尔，一黑一白的两只霸气大山羊。

## 沉默之羊·勇者斗恶龙

沉默之羊是“《勇者斗恶龙》（后文简称《DQ》）系列”登场的一种怪物，是头气势汹汹的站立的羊、而且是原本给人印象温顺的绵羊（Sheep），最早登场于4代，按照系列怪物设定的惯例，同样怪物的不同颜色便会有不同的名字以及能力，所以这个站立的怪物也有沉默之羊、破城公羊、黑暗大角等诸多“亚种”。其中一身金黄色的黑暗大角还在“《勇者斗恶龙 怪兽篇》（后文简称《DQM》）系列”中登场，被归位在兽类中，属于上级怪物，一方面掌握有回复技能，同时也有威力十足攻击技能音速大角。虽然这类羊很强大，但游戏中对其介绍仍然是“背上的黄金毛皮可以卖出好价钱”……好吧，再强大，绵羊的本质也还是没变。而其中的沉默之羊，还在《DQM2》中还担任过守门NPC的一职。

◀沉默之羊的“亚种”黑暗大角

## 狂暴公羊·勇者斗恶龙

■狂暴公羊及其同类全家福。

在“《DQ》系列”中登场的又一大类羊怪物，相比沉默之羊那一类，这一类都是不折不扣的大角公羊，也就是英语Ram所指的那一类很雄壮的羊，而且外貌也和其原型极为相符，是四足行走的凶巴巴的大公羊。这种羊最早在《DQⅢ》中出现，之后除了在各个3代的复刻版中登场外，9代中也再度登场。和沉默之羊那一大类一样，大角羊和它的同胞们也通过改变颜色及能力拥有了各种不同的“亚种”，比如大角、四角公羊、狂暴公羊、侵袭公羊等。

## 哥萨克羊·勇者斗恶龙

除了看着气势汹汹的沉默之羊、狂暴公羊以及一众“亚种”外，“《DQ》系列”还有一类叫哥萨克羊的怪物，虽然字面上看会很容易让人想到曾经名噪一时的哥萨克骑兵与凶悍的公羊的结合，但事实上完全不是那么回事。游戏中的哥萨克羊是个光着膀子吹着羊角号的胖子，与我国旧时乡下那些吹鼓手倒颇有几分相似，可谓是相当接地气。哥萨克羊最早是在《DQⅦ》登场，此后在《DQMJ2》中也作为魔兽系怪物登场，和沉默之羊、破城公羊这些家伙们不同，哥萨克羊的技能以魔法系为主。此外，作为《DQ》中的怪物，哥萨克羊也有比自己低的噗酷噗酷以及最高阶的吹笛羊人两个同类。

▶造型很接地气的哥萨克羊。

豆知识

## 古代西方文化中的羊

和我们的祖先一样，西方人也很早就驯化了羊，所以在诸如希腊神话中，我们可以看到有关类似白羊和摩羯的故事。而前面说《游戏王》中的羊时介绍的最后那一黑一白的两只山羊则来自于北欧神话。而在《圣经》的《旧约》中，无论山羊还是绵羊都作为替罪羊来祭祀，不过后来山羊和绵羊却有了不同的待遇，绵羊拥有著名的耶稣训诲词：牧人找到一只迷失绵羊的欢喜大于那九十九只没迷路的羊，而英语中也有“The lost sheep”（迷途之羊）这个专有的词来代指误入歧途的人。而山羊却成了不被上帝祝福的动物，小山羊更指代为“上帝遗弃之子”，所以在西方的文化中，恶魔们便普遍都有了公山羊那样的大角，中世纪的圣殿骑士团被指认的罪名之一就是崇拜山羊头恶魔巴弗灭；巫术传说中也经常出现撒旦化身为山羊接受巫女膜拜的说法。

▲228辑黑历史专题提到的索尼杀羊风波，本身包含有向欧洲古老的杀羊祭祀文化致敬的意思，不过毕竟是现代社会，如此血腥的场面被大肆宣传终归还是惹来了麻烦。

## 天使羊波波·空之轨迹

如果说游戏中哪种羊最给羊族们争光，那无疑是天使羊波波，因为在“《空之轨迹》系列”中，天使羊波波是作为吉祥物登场的。天使羊波波的外表和行为都可以用一个“萌”字来概括，表情上懒懒散散，一方面具有小绵羊的圆滚滚可爱属性，一方面还有天使般的小翅膀和小光环。而作为吉祥物，天使羊波波在被战打倒后会让玩家得到相当多的七曜石结晶碎片以及同期怪物难以望其项背的经验值——不过前提是你能打败它。在战斗上天使羊波波是没什么威胁的，但回避、防御以及魔法免疫的能力堪称一流，逃跑功夫也极其拿手，经常在开战后便跑掉。不做好充分准备，是很难让这个激萌的吉祥物就范的，所以如何打倒这个可爱的天使羊波波便成为了玩家间的一大话题，诸如偷袭后用即死魔法拼运气、准备攻击料理、100%命中必杀技等。某种意义上说，也是让玩家朝思暮想的小可爱呢。

## 羊·最终幻想IX

▲《最终幻想IX》登场的一种非常凶悍的小羊。

和“《最终幻想》系列”中大部分的羊不同，《最终幻想IX》里这种名为“YAN”的特别的羊，它们生活在拜尔岛，外形看上去是小羊，但如果以为这是系列其他绵羊的同类、甚至天使羊波波那样特别的小羊吉祥物，那就大错特错了。单单从眼神上看，这些羊就明显比其他大很多的绵羊同类们的眼神要凶，而战斗能力也相当强，不仅有无视魔法防御的陨石攻击，还有100%让我方队友离场的反击技能以及浮空反击，而且速度还很快。虽然经验值够高，但也和天使羊波波一样，想打败这些家伙也要做好充分的准备，没有奥丁的话会打得非常吃力。

特别值得一提的是，这种凶巴巴的小羊中还会出现精灵羊，也就是黄金羊，虽然外形和普通的怪物羊相似，但表情上很明显没那么有杀气，甚至连角都是向下弯的。因为是游戏最后一个精灵任务，所以需要完成其他精灵任务后才可以触发，否则遇

见后它会直接逃跑。当满足条件后，黄金羊也不会像普通羊那样凶巴巴地上来就战，而是在前五回合内都会萌萌地索要钻石，除了受到伤害进行反击外并会不主动攻击，若玩家使用钻石便会直接获胜；若5回合后索要未果，才会进入战斗状态。虽然攻势比起普通羊还凌厉，但从性格上还是比普通羊可爱多了。

◀有着金黄色羊毛的精灵羊。

## 山羊·模拟山羊

■主角是一只以破坏小镇宁静为己任的奇怪的山羊。

为数不多的山羊做主角的游戏，而且是从PC平台友情客串过来——PC、手机这些平台的小游戏一向是五花八门，之所以请来《模拟山羊》做嘉宾，除了这是为数不多的以山羊为主角的游戏外，也是因为这是一款非常搞笑逗比的作品，乍一看游戏是写实风格，和其他羊主题游戏的可爱卡通风格完全不同，但欧美厂商却非常喜欢在这种看似严肃的画面下来鼓捣各种的搞笑闹剧。而这款游戏就是操作一只山羊，一只能跑能跳能空中360度翻身且敢跟汽车对着撞的强大山羊，在一个宁静的小镇中来进行破坏，而对于这只有着强烈破坏欲望的山羊，小镇镇的居民并没什么戒备心，甚至被攻击也不会去反抗，被顶了索性直接躺地上。如果说游戏的主题只是赋予了这款游戏以闹剧的温床的话，那么众多疑似BUG的设定就可以看做是脑洞乱开了，各种搞笑惊喜，经常让人几乎猜不透下一幕会出现什么。总的来说，这绝对是非常给羊族长脸的一款游戏。

# 与羊相关的角色

除了真实的羊，游戏中还有一些角色以羊为象征或者与羊相关，来看看有哪些?

## 穆·圣斗士星矢

▲《圣斗士星矢战记》中的穆。

《圣斗士星矢》称得上是一代经典，也让国内的动漫爱好者们在海外文化尚未大量进入国内时率先对星座有了初步的认识。在动漫火起来后，《圣斗士》便陆续登陆到各游戏平台上。而其中两个“羊”，相信也给很多爱好者留下了深刻的印象。

先说穆——镇守黄道十二宫第一宫的白羊座黄金圣斗士，圣衣上的大羊角是其显著标志。穆出生于西藏，优雅从容且神秘睿智，也是前任教皇的弟子。在察觉到面具下的教皇有问题以后，并没有急于去追查真相激化矛盾，而是隐居于帕米尔高原，具有修补圣衣能力的穆在帮助星矢一行复活了圣衣后，便和五人众成为了亦师亦友的关系，还帮助五人开启了第七感。除了内敛睿智，作为黄金斗士，还有水晶墙、星光灭绝这些经典绝技，在《圣斗士星矢G》中更增加了新技能银河革命。还有着击败地妖星巴比隆的战绩。不过在突破叹息之墙时，还是与其他黄金圣斗士一起战死了。

▲同样来自《圣斗士星矢战记》的修罗。

同为“羊”，摩羯宫的圣斗士修罗和冷静睿智的穆可谓是鲜明对比，拥有各种圣剑必杀技的修罗的格斗本领在黄道十二宫的黄金圣斗士中是数一数二的，而这种强大也使得其过分相信力量，因此在人马座黄金斗士艾欧里亚因为发现假教皇真相而被追杀时，在明知道教皇身分有假的情况下，笃信“力量即正义”的修罗还是出手杀了艾欧里亚。直到面对紫龙一次次屡败屡战的挑战最后不惜使出同归于尽的招式时，这位一直坚信力量的强者终于对其信念发生了动摇，以自己之命救活了紫龙，算是给之前一直沉迷于力量而被蒙蔽的自己以救赎。而到冥界篇，修罗更是彻底地放弃了荣誉的束缚，最终为了守护女神以及爱与正义，这位一度号称忠诚的战士以背叛的方式成就了其真正的忠节。

豆知识

## 白羊与摩羯

十二星座中有两个星座与羊有关，一个是白羊座，一个是摩羯座，其中的白羊座来自于一个嫉妒皇后的故事，说古代一个国王因为和皇后不和便休了前妻后重娶一个皇后，和众多古代欧洲的童话一样，新皇后亦是貌美但心如蛇蝎，用炒熟的麦子发给农民后称长不出庄稼是王子和公主受到了上天的诅咒，结果在举国上下愚民们的压力下，喜新厌旧的国王打算处死公主和王子。面对孩子们的困境，兄妹的生母向宙斯祷告，知晓真相的宙斯便派遣一只金色羊毛的大公羊在行刑时救下了兄妹，但飞越大海时却不小心摔死了妹妹……而宙斯为了奖励这只勇敢又粗心的羊，便将它挂在了天上。

相比白羊，摩羯是正八经儿的神血统，可以说是宙斯的亲孙子，（以及奎托斯的侄子？）但是长得很丑，套用某句歌词，就是“头上有羊角，腿下有羊蹄”，其职责是给宙斯看管牛羊。长成这副模样不怪他，因为他父亲伊吉潘就是半人半羊，而这事继续溯根，会发现源头在宙斯那——伊吉潘是宙斯跟山羊生的私生子！嗯，宙斯果然是博爱……说回这个因为宙斯性趣广泛而长得很丑的潘，潘因为对自己模样自卑，对暗恋的仙子不敢表白，后来多亏百眼怪们大闹众神的音乐酒会，混乱中潘才有机会在天河尽头的湖泊救得仙子，最终仙子得救，潘自己下半身却变成了鱼，于是宙斯便以他的形象创造了摩羯座——不过在希腊诸神大量登场的“《战神》系列”中，潘和他父亲这对半人半羊的爷俩并没登场，不过也不算坏事，毕竟在《战神》中登场的无论是英雄还是神，貌似没哪个是善终的……

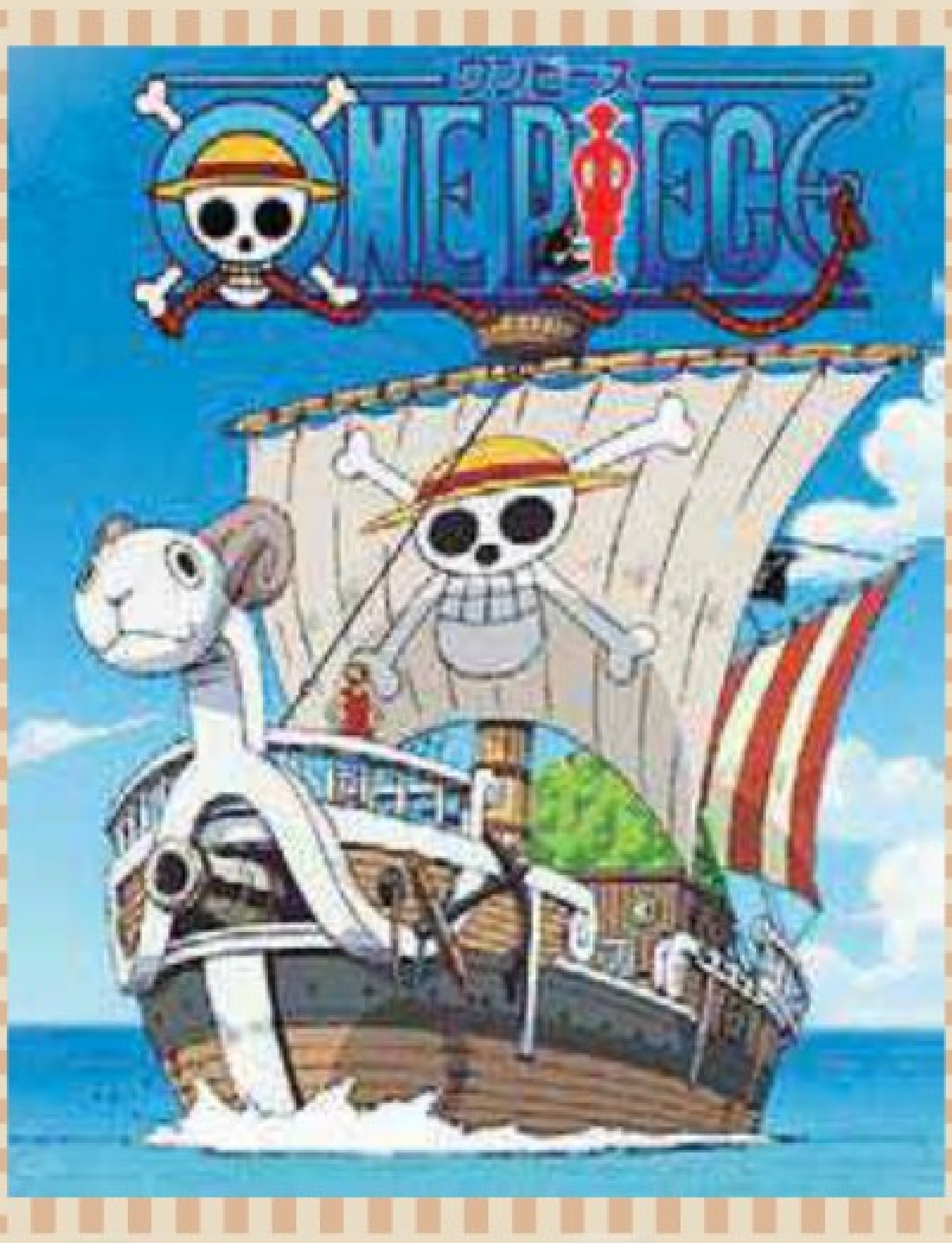
## 孤空院干滋·豪血寺一族2

■变身前后的干滋。

《豪血寺一族》是90年代2D格斗热潮中诞生的一款格斗游戏，颇具特色的生肖角色设定以及令人津津乐道的老奶奶变少女等话题，令这款游戏在一众仿《街头霸王Ⅱ》的格斗游戏中脱颖而出，迅速在市场站稳了脚跟。不过我们本次专题的主角——羊，在初代是没有出现的，到了二代才有与之对应的角色，是个名叫孤空院干滋的角色，一位拄着拐杖光着膀子的80多岁秃顶瘦老头，在故事设定中曾在祖奶奶辈的豪血寺志摩的安排下与豪血寺梅结婚，但后来又离婚了。尽管若合游戏中一大众年轻角色乃至少男少女们的活跃，会感觉有关干滋和豪血寺梅等人的故事似乎是武侠小说里那种常见的老一辈们的江湖恩怨，事实上这些老人们才是主角，像双胞胎姐妹豪血寺梅和种，这对80岁上下的老态龙钟的老太便在初代和二代轮流做主角和最终BOSS，变身后更一向后生们展现了其年轻时的风采。而羊爷爷孤空院干滋也能变身，除了变成肌肉饱满的肌肉男，在使用某技能时甚至还会变出一副流浪武士的模样，难道老头当年也英武过？和其他游戏中那些几乎归隐的同龄格斗家们不同，这位擅长奇袭的老爷子对于争夺大财团豪血寺一族的老大位置非常有兴趣，如此高龄又修行不懈的目的便是要打败梅来将之取代，最终在《最强传说》中成功上位成为了这个大财团的新掌门——不过晋升为新掌门之后，干滋老爷子便不再亲自争斗，而是雇佣保镖查克作为最终BOSS来代替自己接受挑战。

◀老头的技能，打着打着变成了流浪武士。

## 黄金梅丽号·海贼王



“黄金梅丽号”这个名字相信很多人都非常熟悉，这个名字虽然来自于当初的错误翻译（其实应该是“前进梅利号”），但将错就错之下，这个朗朗上口的名字，便和这艘有着可爱绵羊做舰首的帆船紧密联系起来。这艘老式风帆船颇具地理大发现的时代风格，也是草帽海贼团最早的海贼船。而这艘船的最大特色在于其本身是有自主意识的，所以它不仅仅是航海工具，更是草帽海贼团们的一员。和草帽海贼团共同经历了一个又一个故事，见证了众人的成长，更与草帽海贼团一起登场于各《海贼王》的游戏中。不过黄金梅丽号本身也不容易，风帆被弄破以及被索隆、山治这些粗人搞坏设备都是轻的了，还撞过冰山、撞过海列车，而作为海贼船更不止一次挨过海军们的子弹……终于在水之都时因为龙骨损坏严重而无法修复，黄金梅丽号便彻底无法航行了。即便如此，在草帽众受困司法岛时，梅丽号化身为船精灵去救出路飞，但生命还是在途中走到了尽头。最终，路飞带着草帽海贼团以火葬的方式，向这位有自我意识的黄金梅丽号送别。送别的场面很是伤感，毕竟大家对这艘船都太有感情，而在生命最后时刻，梅丽号仍然感谢大家的牵挂与陪伴。后来弗兰奇还制作了迷你梅利号以示纪念。

有关羊的话题就到这里，得益于电子游戏30多年的发展积累，即便是羊这种看似在游戏中没多大存在感的动物，也能成就如此一大篇的专题企划，其实只要细心，就会发现：游戏世界真的是很丰富多彩。那么在最后，笔者也用羊年非常顺口一句话作为结尾：有羊即有福，祝大家在接下来的2015乙未年中都吉祥如意。

文 乌冬 美编 咕噜

PSV | S·RPG | 战略角色扮演

# 第3次超级机器人大战Z 天狱篇

第3次スーパーロボット大战Z 天狱篇

| | | |
|---|---|---|
| BNE | 日版 | 2015年4月2日 |
| 1人 | 8070日元 | 对应周边未定 |

**当这辑《掌机王 SP》上市的时候，相信不少玩家都已经拿到本作了，所以这次就将官方到目前为止发布的信息汇总了起来，算是给大家在游戏前预个热吧。**

## 参战作品

无敌超人珍宝 3
无敌钢人泰坦 3
敌机器人托莱达 G7
太阳使者 铁人 28 号
六神合体 Godmars
装甲骑兵 Votoms
装甲骑兵 Votoms 大决战
装甲骑兵 Votoms 荣耀的异端
装甲骑兵 Votoms 幻影篇
装甲骑兵 Votoms 孤影再现
超时空世纪奥加斯
机动战士 Z 高达
机动战士高达 逆袭的夏亚
机动新世纪高达 X
新机动战记高达 W 无尽的华尔兹
∀高达
机动战士高达 SEED DESTINY
机动战士高达 00 先驱者的觉醒
机动战士高达 UC
飞跃巅峰
飞跃巅峰 2
超时空要塞 7
超时空要塞 Dynamite 7
剧场版 超时空要塞 F 虚空歌姬
剧场版 超时空要塞 F 恋离飞翼
真盖塔 世界最后之日
真魔神 冲击！ Z 篇
地球防卫企业 Dai Guard
The Big O
The Big O 第二季
全金属狂潮
全金属狂潮？校园篇
全金属狂潮 第二季
全金属狂潮（原作小说版）
创圣的大天使
创圣的大天使 EVOL
兽装机攻断空我 Nova
天元突破红莲螺岩
剧场版 天元突破红莲螺岩 螺岩篇
新世纪福音战士 新剧场版：序
新世纪福音战士 新剧场版：破
新世纪福音战士 新剧场版：Q
Code Geass 反叛的鲁鲁修 R2
翠星之加尔刚蒂亚

注：蓝字为《机战》初参战作品，红字为《第 3 次机战 Z》初参战作品（从《第 2 次机战 Z》复活参战）。

# 无敌超人珍宝 3

## 三人的羁绊合而为一

| 机体名 | 珍宝 3 |
| --- | --- |
| 机　师 | 神胜平 + 神江宇宙太 + 神北惠子 |
| 武器名 | 离子炮 |

▲强力的一击将敌人粉碎。

# 无敌钢人泰坦 3

| 机体名 | 泰坦 3 |
| --- | --- |
| 机　师 | 破岚万丈 |
| 武器名 | 泰坦巨剑 |

## 再度回归的太阳巨人

▲和珍宝 3 一样，泰坦 3 也有着丰富的冷兵器。

# 装甲骑兵 Votoms 幻影篇

| 机体名 | 盗犬 |
| --- | --- |
| 机　师 | 基利可・丘比 |
| 武器名 | 双重机枪 |

## 拥有极高战斗能力的男人

▲借助烟雾对目标发动奇袭。

# 机动新世纪高达 X

| | |
|---|---|
| 机体名 | 高达 DX |
| 机　师 | 加洛特・兰 |
| 武器名 | G 飞鹰连携攻击 |

## 即使不依靠月亮也有着不俗的战斗力

▲支援战斗机 G 飞鹰和高达 DX 发动连携攻击。

# ∀ 高达

| | |
|---|---|
| 机体名 | ∀ 高达 |
| 机　师 | 罗兰・瑟亚克 |
| 武器名 | 光束军刀 |

## 为了避免黑历史再临而战

▲白兵战也是 ∀ 高达的擅长领域。

# 机动战士高达 SEED DESTINY

## 为了自己的信念而战

| | |
|---|---|
| 机体名 | 强袭自由高达 |
| 机　师 | 基拉・大和 |
| 武器名 | 高能量光束步枪连射 |

▲《机动战士高达 SEED DESTINY》是“《机战 Z》系列”的全勤作品之一，主人公基拉在这次大战中也成长了不少。

# 机动战士高达 00 先驱者的觉醒

| | |
|---|---|
| 机体名 | 00 量子型 |
| 机　师 | 刹那・F・清英 |
| 武器名 | 7 剑连技 |

## 连续斩击将敌人击破

▲本作中天人和 ELS 的战斗终于正式开始了。

## 两架高达的连携攻击

| | |
|---|---|
| 机体名 | 疗天使高达 |
| 机　师 | 提耶利亚・厄德 |
| 武器名 | 炽天使高达分离攻击 |

▶疗天使高达可以将背部的炽天使高达分离出来进行连携攻击。

# 机动战士高达 UC

## “拉普拉斯之盒”的秘密即将昭然于世

| | |
|---|---|
| 机体名 | 独角兽高达（毁灭模式） |
| 机　师 | 巴纳吉・林克斯 |
| 武器名 | 盾牌浮游炮 |

▲▶控制盾牌浮游炮上的格林机枪攻击后再拉近距离进行白兵战。

| | |
|---|---|
| 机体名 | 报丧女妖（毁灭模式） |
| 机　师 | 璞露 12 号 |
| 武器名 | 武装装甲 VN |

## 黑色的狮子觉醒

▲独角兽高达的 2 号机，前期由璞露 12 号（玛莉妲）驾驶。

# 飞跃巅峰 2

NEW

| | |
|---|---|
| 机体名 | 迪斯努夫 |
| 机　师 | 拉璐可・梅鲁克・玛尔 |
| 武器名 | 格斗 |

## 以力量压制对手

▲▶身经百战的迪斯努夫有着番长一般的外形。

## 最强的巴斯塔机器人登场

| | |
|---|---|
| 机体名 | 巴斯塔机器人 7 号 |
| 机　师 | 巴斯塔机器人 7 号 |
| 武器名 | 电光飞踢 |

▲诺诺的真实形态，有着不逊于大型机器人的战斗力。

# 全金属狂潮（原作小说版） NEW

## 如同熊熊烈火的复仇之剑

| | |
|---|---|
| 机体名 | ARX-8 烈焰魔剑 |
| 机　师 | 相良宗介 |
| 武器名 | 爆破炮（榴弹炮模式） |

▲前作登场的强弩的后继机，AI依然是强弩上的AL。

# 新世纪福音战士 新剧场版：Q NEW

| | |
|---|---|
| 机体名 | EVA 第 13 号机 |
| 机　师 | 碇真治 + 渚薰 |
| 武器名 | 防御单位 |

## 双人搭乘的 EVA 出击

▲EVA 第 13 号机的 AT 立场由 4 个防御单位产生，攻守兼备。

# 翠星之加尔刚蒂亚 NEW

| | |
|---|---|
| 机体名 | 捷霸 |
| 机　师 | 莱德 + 捷霸 |
| 武器名 | 光束步枪 |

## 极限精神同步开始

▲捷霸的最终战装备，高速接近敌机后进行射击。

# 新系统介绍

## Z 水晶

Z 水晶（Z クリスタル）是买卖强化部件的 D 商店里的新菜单，通过击坠敌机入手的 Z 芯片进行强化，就能获得各种各样的 Z 水晶效果。

▶第一阶段的强化是一登场就可查看敌单位的情报。

一开始即可查看敌单位情报

## 新双机指令 喷射冲刺

本作依然沿用了《时狱篇》的双机小队系统，双机小队有一个两阶段的契合槽，当槽满了时就可以使用独有的双机指令，本作在原有的 4 个指令基础上再加入了新的指令——喷射冲刺。

▲被敌人包围我方单位一般是无法移动的，不过只要使用了喷射冲刺就可脱离险境。

**双机指令的上升条件**

・主机体和副机体的合计击坠数超越 2 的倍数时

・主机体或副机体的主机师升级时

**双机指令效果**

复数行动（マルチアクション）：使用指令后，下次击破敌人小队（小队内没有一架机剩下）的话，行动次数加 1。

奖励 PP（ボーナス PP）：下次击破敌人时获得的 PP 两倍。

奖励芯片（ボーナスチップ）：下次击破敌人时获得的 Z 芯片两倍。

SP 补充（チャージ SP）：主机体和副机体机师的 SP 回复 25。

NEW 喷射冲刺（ブーストダッシュ）：移动 +5，并且不受地形影响（被敌人包围也可移动）。

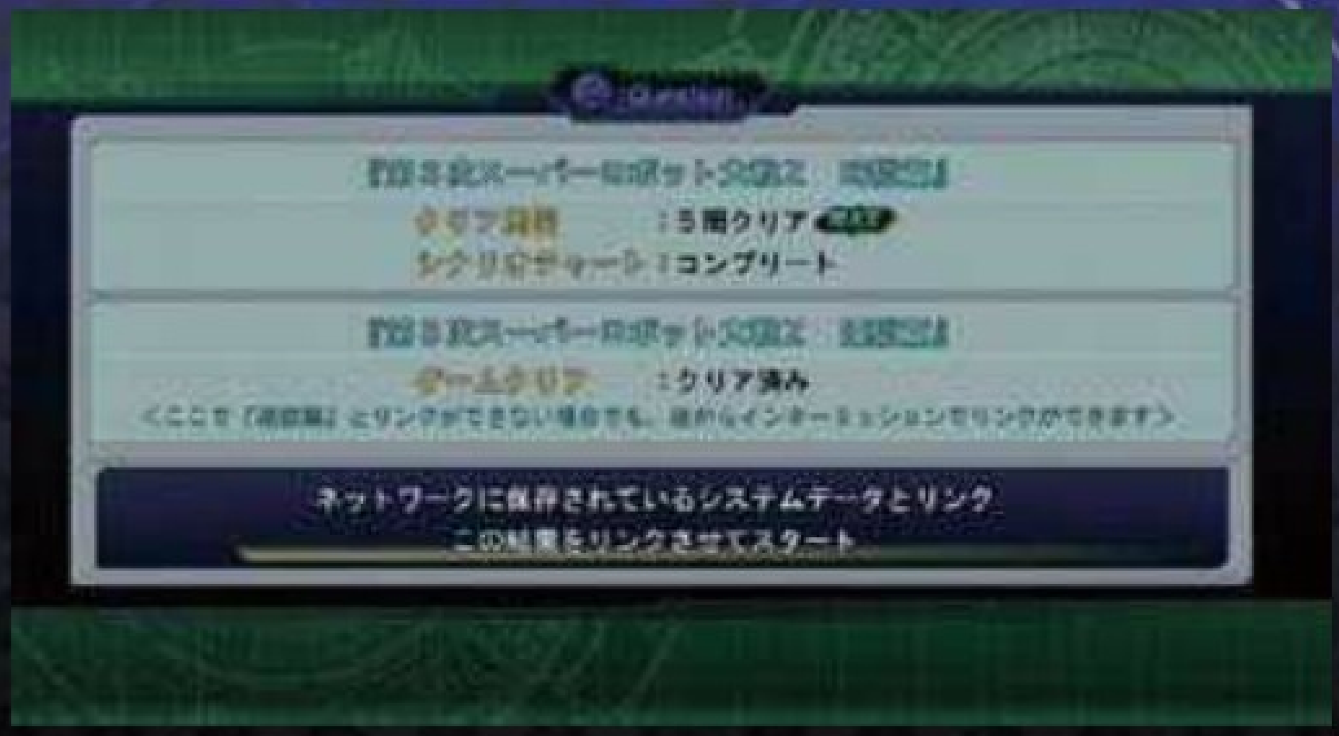
## 可根据武器自定义 BGM

前作《时狱篇》玩家可自定义机体战斗时的 BGM，而本作不止机体，连各武器的 BGM 也可自由设定。

选择喜欢的曲子

## 联动特典

联动特典（リンクボ－ナス）是根据初回封入特典《连狱篇》和前作《时狱篇》的通关状况而获得的奖励，其中不乏强力的部件。



| 联动特典一览（多周目游戏上限为 5 周目） | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 特典获得条件 | 机师初期 PP | 机师初期击坠数 | 初期资金 | 初期 Z 芯片 | 强化部件 |
| 《时狱篇》1 周目通关 | +150 | +5 | +500000 | +1000 | 时狱の纹章、バリア・フィ－ルド |
| 《时狱篇》多周目通关 | +10 | +1 | +100000 | +200 | — |
| 《时狱篇》全路线完成通关 | +50 | +5 | +500000 | +1000 | A– アダプタ –、リペアキット |
| 《连狱篇》1 周目通关 | — | — | +500000 | +500 | 连狱の纹章、DG の牙 |

## 新特殊技能 战斗模式

诺诺变化为真形态

来自《飞跃巅峰 2》的新特殊技能，关卡开始时主角诺诺驾驶 EVO–4 出场，当她的气力达到 120 以上时，就可以使用指令“战斗模式”切换为巴斯塔机器人 7 号。

▶使用指令后会有特写，并且关卡中一旦变化后就变不回来。

## 新特殊技能 Topless 能力：远距离操作

《飞跃巅峰 2》的尼可拉斯所持有的特殊技能，当其气力达到 130 以上时，1 回合可以使用一次“远距离操作”，将相邻我方单位变为未行动前的状态。

▲强力机体不妨多放在尼可拉斯旁，这样就可以经常行动两次了。

## 新特殊技能 Topless 能力：物质传送

同样也是来自《飞跃巅峰 2》的新特殊技能，为拉璐可所使用，一关中一次可以将消费型强化部件对我方任意单位使用，并且就算没有持有消费型强化部件也可照样使用。

回复 HP、EN、弹药

▲即使拉璐可的机体没有装备消耗型强化部件也可使用。

## 新特殊技能 定位

定位（ポジショニング）是对围攻补正的辅助技能，当持有这个技能的单位包围敌机时，就能获得更多的补正效果。

| | 通常补正 | 有定位技能时的补正 |
|---|---|---|
| 1 机包围 | 无效果 | 伤害 +5% |
| 2 机包围 | 伤害 +5% | 伤害 +10% |
| 3 机包围 | 伤害 +5% | 伤害 +10% |
| 4 机包围 | 伤害 +10% | 伤害 +15% |

## 特殊技能 战术待机

拥有此技能的机师在自军回合结束时都没行动过的话，会自动使用精神“觉醒”和“加速”，并且同小队主机师 SP+5，但要注意技能持有者在副机体位置时是不发动的。

▲《翠星之加尔刚蒂亚》的莱德加入时就持有该技能。

## 新特殊技能 Topless 能力：心灵感应

《飞跃巅峰 2》的琪可拥有特殊能力“心灵感应”（テレパシ－），当其气力达到 140 以上时，一回合 1 次可对我方任一单位附加精神“必中”和“闪き”。

▲这个技能也可对琪可自己的小队使用。

# 制作人访谈

**B.B 工作室**

**寺田贵信**

常年负责“《机战》系列”的人物，担当本作的总制作人。

——距离《第 3 次超级机器人大战 Z 时狱篇》发售后一年，续篇的《天狱篇》终于要发售了，请问现在是什么样的心情？

寺田贵信（以下简称“寺田”）：去年经历了“《魔装机神 F》系列”的完结之后，这次的《机战 Z》也迎来了最终章《天狱篇》，感觉是分水岭般的一年。

——《第 3 次机战 Z》也是由两部组成，相信有很多玩家期待。《天狱篇》这个名字在前作 Ending 时就得到了判明，说明游戏是承袭自《时狱篇》吗？

寺田：是的。游戏系统基本是继承前作，并且加以改良。比如可以改变武器 BGM，其他还有许多再现自原作的系统。

——《时狱篇》发售后的评价如何？

寺田：虽然经历了不少曲折，但多亏了大家，《时狱篇》获得了广泛好评，销量上也获得了不错的成绩。从玩家的回馈调查上来看有不少都是购入的 PSV 版。

——这次的《天狱篇》是可以继承《时狱篇》存档的是吧？

寺田：是的，和《破界篇》继承到《再世篇》时一样。但准确说并不是完全的继承，而是根据玩家的游戏情况获得资金、Z 芯片、击坠数等奖励。

初回限定版封入特典

# 《第3次超级机器人大战Z 连狱篇》

《天狱篇》初回限定版封入特典附带了《第3次超级机器人大战 Z 连狱篇》的下载码，《连狱篇》是《天狱篇》的外传形式作品，一共有15话，讲述的是《机战 Z》历代主人公的原创故事，并且还有历代主角机的后继机登场。

## 巴尔格拉・光辉 S

机体名 明贵美加
机　师 小原节子

——如果前作和本作玩的并不是同一个主机的版本，《天狱篇》里也可以继承吗？

寺田：可以的，PS3 继承到 PSV 或是反过来都可以，大家可以选择自己喜欢的平台。

——2008 年开始启动的“《机战 Z》系列”，经过 6 年以上的时间终于完结了，请问现在感想是？

寺田：《机战 Z》本来是在 PS2 上起步的，展开之后登陆到了新的平台上，可以说是一款随着主机进化的作品。不过由于市场状况，不能贯彻系列全部作品都在家用机上发售，真是有些对不住从一开始就在家用机玩的玩家。游戏的开发过程很辛苦，迎来完结总算是放下了心头的大石，所以就算是经历了初期系列和“《机战 α》系列”开发，《机战 Z》给我的感觉还是有别于其他系列的。

——这次是集系列大成的作品，登场作品很多呢。

寺田：是的，收录的作品是《机战 Z》里最多的。新参战作品里，有不少都是《时狱篇》收录作品的续作，如《飞跃巅峰 2》、《新世纪福音战士 新剧场版：Q》、《装甲骑兵 Votoms 幻影篇》、《装甲骑兵 Votoms 孤影再现》，《全金属狂潮》虽然动画版只到 2，但我们这次把原作小说版的后续内容也加入了进来，宗介的后继机烈焰魔剑也会登场。其他还有《翠星之加尔刚蒂亚》这样的完全新作。

——“《机战 Z》系列”围绕原创角色展开的“宝珠争夺”剧情，在《天狱篇》里会怎样发展呢？

寺田：这里不方便剧透太多，但可以保证的是在《天狱篇》里“宝珠争夺”剧情会完结。

## 钢狮子·熔岩

| | |
|---|---|
| 机体名 | Mがんぢ– |
| 机　师 | 兰德·托拉比斯＋梅露·比塔 |

## 利·布拉斯塔T

| | |
|---|---|
| 机体名 | 小野圣二 |
| 机　师 | 久良·布鲁斯特 |

——过去的主人公兰德、节子和久良也会登场吗？

寺田：这点也不能剧透，但《连狱篇》里是确定会登场的，并且还有各自的后继机。

——《连狱篇》是通过本作初回封入特典下载的作品吗？

寺田：是的，《连狱篇》是《时狱篇》的外传，登场的是“《机战Z》系列”原创主角和机体，讲述的是《时狱篇》到《天狱篇》这段过渡时间里所发生的事。

——真是非常期待，顺便问一句《连狱篇》会单独配信吗？

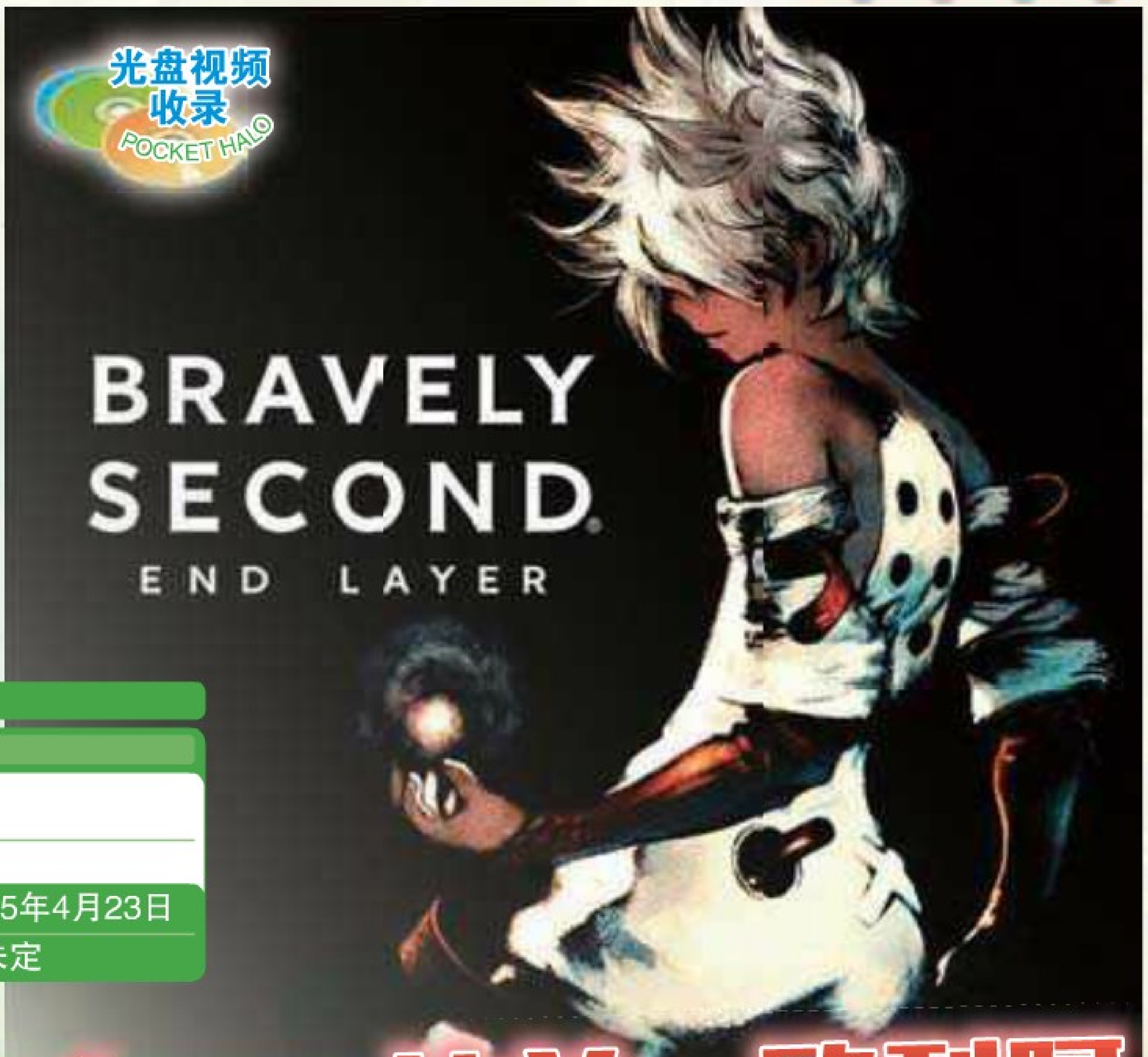
寺田：不会的，只有通过《天狱篇》的初回版特典才能入手。

——最后请对玩家们说句话把。

寺田：经过了漫长的时间，《机战Z》终于迎来完结，希望不仅是《天狱篇》，《连狱篇》也能让玩家满意，请多多指教。

文 库玛 美编 香山

为炒热气氛，SE在本作发售前再次公布了诸多关于系统要素、职业和角色等方面的新情报，这款既融合了前作的内容，又在系统和职业等方面做了大幅拓展的续作究竟会带给玩家怎样的惊喜，就让我们一起期待吧！




| | | | |
|---|---|---|---|
| 3DS | 相关报道：Vol226、227、231 | | |
| | RPG | 角色扮演 | |
| 勇气2 最终境界 | | | |
| ブレイブリーセカンド エンドレイヤー | | | |
| Square Enix | | 日版 | 预定2015年4月23日 |
| 1人 | 6458日元 | 对应周边未定 | |

## 复活的奇迹之人——迪兹·欧利阿

在前作《勇气原点》中，迪兹曾救助过风之巫女阿妮艾丝，并与同伴们协力将世界从黑暗中拯救出来。可是在巨大的空洞消失后，灵魂被抽离的迪兹陷入了长久的沉睡。之后，迪兹被送到了艾塔尔尼亚公国总司令部进行照料，但在某个机缘巧合下，迪兹突然从沉睡中醒了过来……

▲前作剧情的最后，迪兹因为灵魂的抽离而陷入了沉睡。

▲再度醒来的迪兹让众人欣喜不已。

## 系统新要素

### 强敌“魔王”袭来！

▼第六天魔王——白山。

▲在试玩版中登场的第五天魔王——云丹。

◀第一天魔王——白鸠。

在本作中玩家只要连接互联网就可以免费下载被称为“魔王”的 BOSS，这些魔王会不时地对月面基地发动袭击，打败它们的话有一定几率入手珍稀道具。此外，玩家还可以通过无意识通信向其他玩家配信魔王，并借此从其他玩家手中得到新的魔王。

◀第四天魔王——蝶尾。

## 新武器——“克星战舰”

为了对抗袭击月面基地的魔王，本作会配信名为“克星战舰（バスタ－シップ）”的新武器。玩家可以利用克星战舰的炮击将魔王的等级削弱。和其他设施一样，克星战舰的等级也可以得到进一步提升，战舰等级越高炮击威力就越大，发射炮弹的冷却时间也会缩短。虽然每位玩家只能拥有一艘战舰，但游戏中其他好友的克星战舰也可以为你所用哦！

## 自定义必杀技

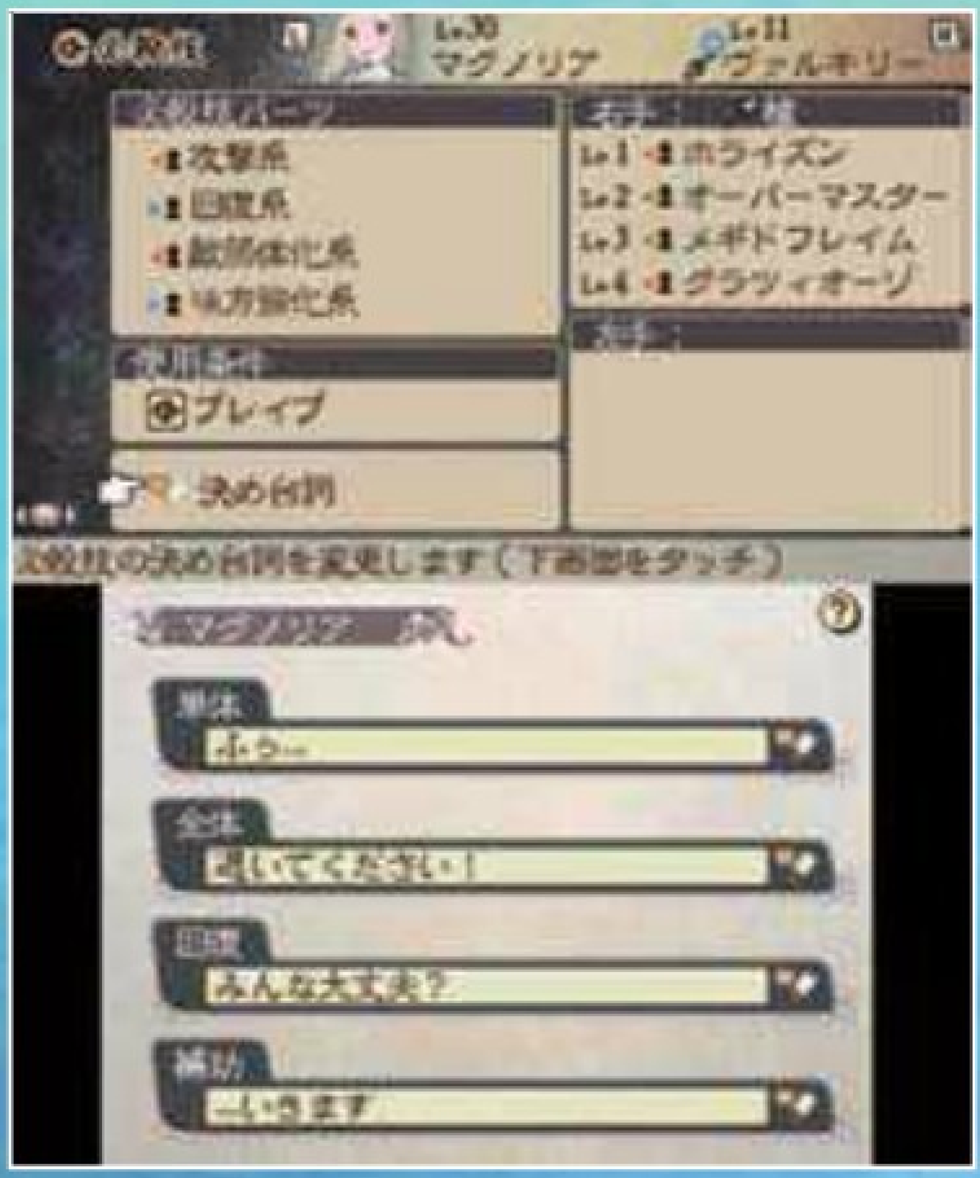
在游戏中只要满足特定的条件就可以发动必杀技，虽然必杀技的发动频率不是很高，但其强大的威力势必会让你的战斗事半功倍！每一种武器都有着四种必杀技，在释放必杀技时系统会播放角色专用的 BGM。在 BGM 播放期间与该必杀技相关的能力也会得到提升。

随着月面基地复兴的推进，玩家还可以对必杀技进行自定义调整，并可自行编辑必杀技的名字和角色使用必杀技时的专用台词。

▲►玛格诺莉亚的必杀技和专用台词。

▼在本作中必杀技可以根据玩家的喜好随意进行配置。

▲给自己创造的必杀技起一个酷炫的名字吧！




▲选择台词右侧的铅笔图标就可以输入台词文本。

# 新职业特性

## 守卫者

攻击性职业。除了通过灵力对敌人发动强力攻击和进行自身强化外，还可以使用其他角色的能力。

## 祓魔师

支援系职业。拥有将“有”转化为“无”的特殊能力，可让指定的角色回复到数回合前的状态，因此算是一种新型的回复职业。

# 水晶力量持有者

## 恩菲莉亚·维纳斯

女武神水晶力量的持有者

维纳斯三姐妹的长女，同时也是伊迪娅的师姐。曾经是血玫瑰（ブラッドローズ）特务队的一员，并与伊迪娅一行人交过手。被公国军打败后，恩菲莉亚离开了特务队，并踏上了修行之旅。

## 阿尔特米亚·维纳斯

狩人水晶力量的持有者

维纳斯三姐妹中的小女儿，是一位经常身穿野兽外皮的少女。喜欢与强者对战，曾作为血玫瑰特务队的一员对弗洛威尔卢地区发动过攻击。不过在那之后阿尔特米亚出人意料地成为了奥米诺斯的保镖，让人不禁猜测她的这一行为究竟隐藏着怎样的目的……

## 梅芙利亚·维纳斯

召唤士水晶力量的持有者

维纳斯三姐妹的次女，曾参与过血玫瑰特务队攻击弗洛威尔卢（フロウエル）地区的行动，那次可怕的任务也让她身心受创。梅芙利亚现今已经完全康复，并投身到了对新召唤魔法的研究中。

## 布拉迪·盖伊斯特

祓魔师水晶力量的持有者

服侍古兰茨帝国皇帝的布拉迪是祓魔师水晶力量的持有者，他的年龄、出身以及原名都无人知晓，非常神秘。布拉迪折磨对手的手段极其残忍，在给对方施加伤害，并造成强烈的痛苦后，布拉迪会抹去他们的伤口只留下惨痛的记忆供其咀嚼，一段时间后他又会重复以上步骤让对方苦不堪言。于是受到如此折磨的人会逐渐失去理智，最后只求一死来了结这无尽的痛苦。

黑魔导士水晶力量的持有者

## 欧米诺斯·库洛乌

在前作中是恩塔鲁尼亚（エタルニア）空挺骑士团的干部。任性随意、自我中心主义的他曾经和伊迪娅一起参与过捕获风之巫女的任务，没想到被途中叛变的伊迪娅打败。现在的欧米诺斯为了对抗魔王，正在参与某项调查。

白魔导士水晶力量的持有者

## 霍莉·怀特

恩塔鲁尼亚公国空提骑士团中惟一的女性成员，因此也被称为“空挺骑士团的一点红”。性感迷人的霍莉是一位非常有气势的御姐角色，在本作中她与到访海边废屋的波利特利起了不小的争执……

商人水晶力量的持有者

## 尼克松基·波利特利

是马努马特·波利特利商会的会长，这个商会以位于纳达拉克斯地区的拉库里卡（ラクリーカ）为据点进行商贸活动。波利特利是一个公认的守财奴，这倒也和他狡猾奸诈的外表相呼应。前作中迪兹一行人消灭了这个作恶多端的商会，波利特利也去向不明，而在本作中波利特利的身影出现在了埃泽恩（エイゼン）地区……

盗贼水晶力量的持有者

## 加卡鲁

在纳达拉克斯（ナダラケス）砂漠遗迹区域活动的盗贼团团长。前作中加卡鲁在波利特利的指示下进行了偷窃活动，给到访绿洲的人们带来了不少麻烦。

## 早期购入活动

购入本作的玩家只要在5月31日晚上12点前进行数据更新，就可以入手游戏的特典。特典包括玛格诺莉亚、勇、伊迪娅和迪兹的特别服装各一套，感兴趣的玩家到时一定要记得更新哦。

▲玛格诺莉亚的特典服装——次元管理局士官服。

▲勇的特典服装——正教公国统一军装。

▲伊迪娅的特典服装——魔族少女的雨合羽。

▲迪兹的特典服装——射手座的王牌。

文 白菜 美编 Juxi

# 传说于15年后复苏！

曾在大量平台上发售过的经典S·RPG“《梦幻模拟战》系列”相信游龄稍长的玩家都不会陌
然而谁都没想到，在距离前
年之后，系列新作竟会悄然
3DS平台上。本作沿袭了系
经典要素，人设则启用了力
ヒロシ（代表作为《超速变
Z》）——我就想问：不是漆
你们买账吗（笑）？

3DS | S·RPG | 战略角色扮演

**梦幻模拟战 转生**

ラングリッサー－リインカ－ネ－ション－转生－

## 《梦幻模拟战》系列

SFC版

SFC版

《梦幻模拟战Ⅱ》

从世嘉MD到PlayStation，登陆过大量平台的经典S·RPG。由漆原智志设计的极富魅力的角色们，以及高战略性的系统，为系列赢得了玩家们的交口称赞，使其直至现在也有着不少铁杆FANS。

扶择命运的光辉血脉

## 亚雷斯

CV 森岛秀太

作为地方领主见习，日日夜夜勤恳工作的青年。正义感极强，对现任皇帝支配下的帝国感到愤慨。

幼时父母双亡，与妹妹莉可丽丝失散。现在与优秀的女仆麦雅一起生活，平时跟随麦雅学习功课、参加自警团的工作、视察街道，磨练着作为领主的素养，并跟随神秘女军师特瓦学习军事学与剑术。在视察时会寻找妹妹的下落。

## 亚雷斯的青梅竹马

# 艾尔玛

CV 上坂堇

与亚雷斯和莉可丽丝是幼时朋友。非常尊敬爽朗开明、并为穷人设身处地着想的父亲，于是踏上了跟父亲一样的神官的道路。

由于积极参加各种社会贡献活动，照顾战灾孤儿，现在就像教会的代言人一般被大家所喜爱着。拥有一定水准的礼仪教养，但在亚雷斯及其他亲密的人面前也会大大咧咧地谈吐。

## 传说中的流浪女军师

# 特瓦

CV 泽城美雪

在流浪途中，悠悠出现在亚雷斯领地的神秘女军师，现在是亚雷斯的军事学师傅。淡泊名利、无欲无求，有着常人难以揣测的一面。口吻为男性用语，且只在必要时才会说话，发言也经常混入格言般的哲学感。

实际上被誉为传说中的军师，传闻只要有她参战就必定会获胜。而讨厌引人注目的她也为此隐姓埋名了一段时间。在流浪途中经过亚雷斯的领地，恰好遇上自警团与盗贼的战斗。帮助亚雷斯出谋划策防止了盗贼的掠夺，并以此为契机成为了他的军事学师傅，现在与亚雷斯他们生活在一起。

## 高洁勇敢的公主骑士

# 罗萨里亚

CV 井口裕香

光辉军装甲骑兵师团长。高洁勇敢、英姿飒爽、认真克己，正义感极强，不会让人看见自己软弱的一面。但并非冰山般难以接近的性格，反而有些大大咧咧。

她是与帝国战争到最后、被迫签下不平等和谈条约的奥尔西尼领土的领主，也是奥尔西尼家的第14代家主。对于光辉军的结成起到了积极推动作用，现在也在对军队进行金钱方面的支持。

由于气质潇洒，在同性方面也有着极高的人气。但私下却喜欢读书，特别是看恋爱小说时会羞得一个人在床上滚来滚去……

## 刚刚转生的光之巫女

# 洁西卡

CV 悠木碧

通过转生的秘法而度过了悠久时光的光之巫女。她的职责是守护圣剑兰古利萨，并在暗之力复苏之时，将圣剑托付给光辉的末裔，保持世界的均衡。

在遥远的过去，围绕圣剑兰古利萨与魔剑阿鲁哈萨托的战乱结束后，和平的时代到来。时过境迁、文明与国度也多次交替更换，她也无数次重复转生，在不直接影响历史的情况下守护着人类。而如今天灾四起，感到暗之力量即将再次复苏的她，在值得信赖的人们面前公布了自己的身分，并加入他们创建的路西里斯教团，作为光之巫女开始履行自己的使命。

由于刚刚转生不久，非常爱睡觉。

## 被混沌的命运玩弄的少女

# 莉可丽丝

CV 东山奈央

幼时与亚雷斯离散的妹妹。拥有博爱精神，是能够无条件关爱任何生物的温柔少女。责任感也很强，会在力所能及的范围内完成交代下来的全部工作。注重礼仪，虽然有一点内向，但并非不愿向他人敞开心胸，仅仅是不善于撒娇而已。

## WORLD&STORY 沉浸于水中的世界

因为从未有过的大洪水爆发，世界上的大陆几乎都沉浸在水中。而手执“圣剑兰古利萨”的少年，为了救助离散的妹妹，向强大的帝国军、以及“魔剑阿鲁哈萨托”发起挑战。系列以往的作品都是正统的西洋幻想类世界观，而本作则加入了“蒸汽朋克”的要素，让剧情更添色彩。

◀▼被水支配的世界。相对于强大的帝国军而言，光辉军的存在似乎只是偶尔能看到一些小小的抵抗运动。

## SYETEM 最多10 VS 10！享受“战争感”的战斗系统

本作依然是让配置在地图上的我军单位进军、与敌军单位展开战斗的正统系统。作为系列特征，单位分为“指挥官”与“佣兵”两种，并可以展开最多10对10的战斗。另外，“步兵克枪兵、枪兵克骑兵、骑兵克步兵”——这一为系列老玩家所熟悉的“三择”系统依然保留了下来。

▶战斗部分也会发生包括对话剧情在内的各种事件。

**根据战况还会发生多彩的事件**

**3D角色在画面内四处游窜！**

敌我单位展开战斗时，3D角色会进行激烈的战斗！当中还有豪华声优阵容所奉上的语音哦。

**战斗前的准备也很重要**

▲战前需要好好地做一番准备。商店截图中的“？？？”也很令人在意……

# 不可思议的编年史
# 胜利之前绝不回头

**在千变万化的世界中，唯有前进！**

曾打造过“《不可思议的迷宫 风来之西林》系列”的Spike Chunsoft，此次为玩家带来了冠以“不可思议”之名的全新作品。在本作中“《不可思议》系列”的随机性迷宫得到了保留，并附带了“强制卷轴横版RPG”的噱头，因此引来了不少玩家的关注。究竟这款作品会带给玩家怎样的惊喜，就让我们从第一波情报中来一探究竟吧！

文 库玛　美编 Juxi

| PSV | RPG | 角色扮演・迷宫探索 |
|---|---|---|
| 不可思议的编年史 胜利之前绝不回头 | | |
| 不思议のクロニクル 振リ返リマセン胜ツマデハ | | |
| Spike Chunsoft | 日版 | 预定2015年夏 |
| 1人 | 价格未定 | 对应周边未定 |

## 前进吧！强制卷轴横版RPG

本作和“《不可思议的迷宫 风来之西林》系列”一样，都是玩家和敌人交换行动的回合制RPG。不过和《风来之西林》所不同的是，本作每推进一回合时画面，左侧的绝望之光就会渐渐向右侧蔓延，如果角色被卷入了绝望之光中，游戏就会宣告结束。而玩家除了要避免被光吞噬外，还需拾取地图中掉落的道具、进入突然出现的迷宫并进行探索、以及与场景中的敌人战斗。

▼►游戏中会出现山地和河流等多种地形。

►地图有各种各样的掉落道具。

在游戏中会遭遇森林、山地和河流等各种各样的地形，和一般的平地地形所不同的是，在特殊地形上前行一步需要花费数回合的时间，因此玩家要谨慎地选择前行线路。而在地图中还会出现各种各样的道具供玩家拾取，从发现道具到拾取也可能会消耗一定的回合数，因此为了入手道具而被卷入绝望之光的话可是得不偿失哦。

◄在冒险途中会触发盗贼团突袭或者短时间内道具的掉落率提升等各种各样的事件。

# STORY

在某个地方，有一个无名的世界。
各个国家的国王都以称霸世界为己任，
因此这个世界每天都处在无尽的纷争之中。
其中一位名叫克拉斯的国王拥有最为强大的国力，
于是他开始了对这个世界的统治。
然而某一天，
灾难的使者突然降临于世，
使者释放了绝望之光，
这道光从世界的一头逐渐开始蔓延，
被卷入这道光的生物都会消失殆尽。
而现在，
这道绝望之光来到了国王和主人公的都城前……

## 用名字即可创造和改变的世界

本作的世界构造由玩家给这个世界所取的名字所决定。每一次出发冒险前，玩家都可以随时改变名字，此时场景中的地形和城镇设施等内容就会发生变化，诞生出一个完全不同的世界。反之，如果一直保持名字不变的话，这个世界就不会发生任何变化，玩家可以继续进行挑战。若是和好友们一起为游戏中的世界取了同一个名字，那么在联网情况下玩家还可以和小伙伴一起挑战迷宫，共同踏上冒险旅程！

▼在城镇中玩家既可以利用商店又可以从住民那里打听情报，不过他们也会被卷入能毁灭一切事物的绝望之光中……

▲只要不更改这个世界的名字就可以继续进行挑战！

## 从20种以上的职业中选择属于自己的玩法

在游戏中，玩家可以从20多种职业中选择一种开始旅程，每一种职业都有着不同的初始装备和可习得技能。因此即使在同一个游戏世界中，玩家只要用不同的职业就能够享受到别样的游戏乐趣。游戏一开始能够选择的职业十分有限，但随着游戏的推进，玩家可以消费游戏中获得的点数解锁新的职业。

在场景中出现的女神像前许愿就可以提升等级，并且本作在升级方面的设定也颇为有趣——提升等级后角色的各项属性值都会上升，但等级被削减的话能力值并不会减少，之后等级还可以再次提升，因此是要迅速升级还是采取一下迂回战术就要看玩家自己的选择了。

文 库玛 美编 香山

PSV | RPG | 角色扮演

# 光之巨人

レイギガント

| BNE | 日版 | 预定2015年7月30日 |
| --- | --- | --- |
| 人数未定 | 6664日元 | 对应周边未定 |

由Experience制作，BNE发行的新作《光之巨人》于近日公开了主要角色和系统等方面的相关情报。这款融合了迷宫探索和战斗要素的RPG作品究竟会在今年夏天带给玩家什么样的惊喜，就让我们先来一睹为快吧！

# 与人类对立的究竟是怪物，还是人类自己？

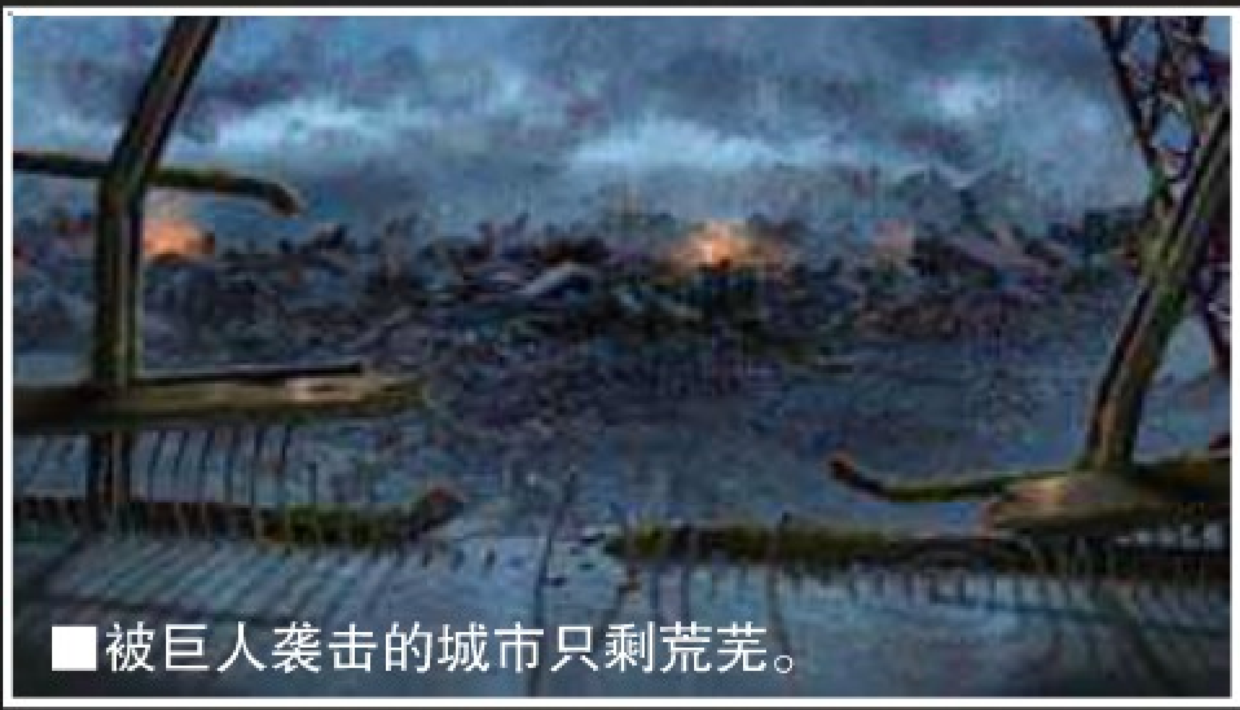
## 在近未来
## 抵抗神秘宇宙生物的入侵！

在距今不远的未来——

20XX年6月。

地球上出现了被称为"巨人（ギガント）"的巨大怪物。

它们肆无忌惮地袭击着各大城市，


■被巨人袭击的城市只剩荒芜。

就在各国的军队认为抵抗只是徒劳的时候，

东京的一位少年运用未知的力量"寄神（ヨリガミ）"将怪物击倒了。

他的名字叫天风一弥。

▲在战斗中觉醒的少年。

这位少年的事迹顿时震惊了世界。

然而打倒了巨人后，

少年的力量失去了控制，

他将城市大肆破坏一番后便失去了意识。

随后他在一位青年的保护下，

被送到了安全地带……

▲本应保护城市的少年反而将街道毁于一旦。

▲陷入昏迷的少年被一位神秘的青年救走。

# 3 位主人公的命运交织

本作共有 3 位主人公，游戏的剧情将基于他们的不同视角逐渐展开，虽然目前尚不得知 3 位主人公之间究竟有着怎样的关系，但近未来世界的命运与他们 3 人有着紧密的联系。

## 凯鲁·古立芬

（カイル・グリフィン）

出身于名门并有着超高的智商和能力，从未享受过母爱的温暖，因此性格比较扭曲。

CV：羽多野涉
性别：男
年龄：17 岁
国籍：英国
身高：180cm

## 妮露·菲尼阿斯

（ニル·フィニアス）

CV：南条爱乃
性别：女
年龄：16 岁
国籍：不明
身高：165cm

正在接受对抗巨人的战斗训练，是一位缺乏一般常识的纯真少女。以守卫加勒比海上的小岛免于巨人的攻击为使命，每日都忙于参与类似自卫队的活动。

## 天风一弥

CV：阿部敦
性别：男
年龄：16 岁
国籍：日本
身高：175cm

个性开朗的少年，在位于郊外的平凡家庭中被养育大。东京毁灭的时候突然觉醒，虽然击败了巨人但却将城市的街道悉数破坏。

# 环环相扣的游戏流程

在本作中，玩家需要使用 3 名角色组队探索迷宫，并对角色进行强化和育成。3 名主人公都分别有着自己的同伴，但探索时的职业分配尚不明朗。战斗系统以每回合输入行动的指令式战斗为主，在接受行动指令时还会出现相应的角色行动动画。值得一提的是本作的角色育成并不只是单纯地提升等级，玩家还需要在特殊的成长系统中让角色习得各种各样的技能，从这点来看玩家可以在本作中尽享自定义技能和培养个性战斗方式的游戏乐趣。

探索·强化部分

攻略谜题重重的迷宫

剧情部分

推动 3 名主人公的剧情展开

战斗部分

打倒敌人，强化装备

事件部分

触发如同少年漫画般的热血事件

# 神秘的巨大怪物——巨人

与主人公为敌的巨人们是来自宇宙的、以毁灭地球文明和生物为目的的侵略者，它们的外形都以远古之时的古代神兽为设计灵感。在这些巨人中不仅有着体型达数百米的巨大怪物，也有着不起眼的小型杂兵等。

▶黄龙。

▶傀儡。

▲饿鬼。

◀天狗。

# 配角介绍

我非常能理解你的恐惧，
因为我曾和你一样。

## 伊佐野真名

CV：大久保瑠美
性别：女
年龄：15 岁
国籍：日本
身高：155cm

在东京的某所中学就读的普通女生，是主人公天风一弥的青梅竹马，并对他照顾有加，但遗憾的是两人迟迟未能发展成恋人关系。

## 三轮和臣

CV：江口拓也
性性别：男
年龄：16 岁
国籍：日本
身高：175cm

主人公天风一弥信赖的同伴，性格非常认真。在故事初期对毫无干劲的一弥动怒，被误解为一个毫无怜悯之心的人。但其实深知一弥的实力，并理解他的痛苦，是与一弥感情最好的朋友。

和你们一起战斗的时候，
我觉得自己也成为了一名强大的男子汉！

# 新作拼盘

光盘视频收录

## 实质女主角赛利卡参战！

| PSV | FTG | 格斗 |
|---|---|---|
| | 苍翼默示录 刻之幻影 扩张版 | |
| | ブレイブルー クロノファンタズマ エクステンド | |
| Arc System Work | 日版 | 预定2015年4月23日 |

2014年10月9日，《苍翼默示录 刻之幻影》的街机升级版Ver.2.0在日本各大街机房开始运作，之后又公布了作品移植PS3、PS4和XONE三大家用机平台的消息。本以为这次掌机被忽视了，而就在前段日子，本作突然公布对应PSV平台的PS商店下载。虽然摸不到实体卡，但掌机玩家最终还是有机会玩到这款最新版本的《苍翼默示录》。

由于是从前作升级而来的“扩张版”，因此在剧情方面并没有太大变化。可操作角色方面，在《刻之幻影》的基础上，追加了本作的实质女主角赛利卡（CELICA）和因去年动画播出而人气暴增的Λ-11。赛利卡与保护她的自动人偶“密涅瓦”一起战斗的剧情在前作的故事模式中亦有出现，而在游戏中，赛利卡自身发动的攻击只有A系，其余招式都是交给人偶来完成，所以玩家选用赛利卡时等于是在操作密涅瓦进行战斗，赛利卡几乎是专职卖萌（笑）。Λ-11虽然在《连续变换》结尾处中了剧情杀，伊迪亚机关都给了拉格纳，却因为动画热播时的无心插柳而爆发出了超高人气，导致其原地满血复活再次参战。当然她的招式也跟μ-13做出了区别，不会让玩家感觉是μ-13套了马甲。

除了追加角色以外，角色平衡性也获得大量调整，并新增了能够在防御中发动“Over Drive”的全新系统，为战斗的过程进一步加入变数。故事模式保留了前作的所有内容，并追加了漫画版《苍翼默示录 Remix Heart》中描绘的外传故事，以巨乳美少女麻衣为主人公，讲述了诺艾尔、椿等人在士官学校就读时的校园故事。而PSV版的线下联机模式也一改以往单调的界面，模仿家用机线上联机模式而加入了简易的可视大厅环境，让联机游戏更具乐趣。

（文：白菜）

▲图中右数第二位便是主人公麻衣。虽然看上去是美少女，但其实有着惊人的秘密。

▶赛利卡与由九重制造的伊迪亚机关搭载型自动人偶『密涅瓦』一同战斗。

▲ Λ-11 以《连续变换》时的战斗模式为蓝本，偏重于打击属性的近身战斗风格。

# 一腔热血仍燃烧，大时代剧再上演

| 3DS | A・RPG | 动作角色扮演 |
|---|---|---|
| | 热血时代剧 | |
| | ダウンタウン热血时代剧 | |
| Arc System Works | 日版 | 预定2015年5月28日 |

1991年发售的《热血时代剧》是FC平台留给玩家们美好回忆的“《热血》系列”经典作品之一，如今其续作即将在3DS上登场，复古的画面能勾起老玩家的不少回忆。

本作的故事发生在原作的数年之后，主人公依旧是“渡世人”国政和搭档鹤松，玩家要扮演他们奔走日本各地，召集CPU同伴，在江户时代上演一出轰轰烈烈的历史剧。游戏包含体验主线剧情的故事模式、可供4人联机的乱斗模式和挑战各种难题的任务模式。主要角色有各自的技能树系统，消耗升级时得到的技能点数，就可以自由选择方向强化。战斗招式方面追加了全新的“刀动作”，日本刀拥有出色的攻击范围和威力，装备后不会像一般武器那样掉落，但是挥舞需要消耗气力，一旦体力耗尽，气力槽也就无法回复了。除了主线故事外，还有包含100道难题的任务模式供玩家们联机挑战，耐玩度值得期待。

（文：苍穹）

▲故事模式非常注重对不同角色的性格刻画。

▲爽快随意的战斗是“《热血》系列”的传统特色。

▲乱斗模式支持 4 人联机，有仇报仇、有冤报冤（笑）。

# 寻找都市中隐藏的秘密吧！

| PSV | RPG | 角色扮演・迷宫探索 |
|---|---|---|
| | 东京新世录 巴别塔行动 | |
| | 东京新世录 オペレーションバベル | |
| MAGES. | 日版 | 预定2015年4月30日 |

“《东京新世录》系列”再次登陆PSV，本作是去年7月发售的《东京新世录 深渊行动》的续作。在超能力学生们组成的特殊部队的努力下，人类终于消灭了城市中的异形，迎来了短暂的和平。但好景不长，异变再次降临，城市上空突然出现了体型超大的迷之物体！为了调查事情的缘由，特殊部队将再次出击。

在游戏中玩家要操控由6名角色组成的队伍，在崩坏的东京都市迷宫内冒险、完成各种任务。玩家可以从名字、眼睛、性格、性能等参数来选择队伍成员，不同的参数分别对应角色的不同能力，比如一个角色的特性会影响其基本能力，而性格会影响整个小队的攻击效果。另外本作加入了新的角色育成系统，可以在系统中选择一个主角色和一个副角色，当角色得到经验时，副角色会从主角色那分得三分之一的经验，并且副角色升级时，HP的上限和能力也会上升。运用好这个系统，会让玩家在游戏中的负担减轻不少。

（文：昴星团）

▲本作的人物画像都非常精美。

▲活用新的育成系统，与其他角色共同成长。

▲战斗界面依旧继承于前作，会让老玩家倍感亲切。

# 粘土初音走向国际

| 3DS | MUG | 音乐 |
|---|---|---|
| | **初音未来 未来计划 豪华版** | |
| | 初音ミク Project mirai でらっくす | |
| SEGA | 日版 | 预定2015年5月28日 |

本作原本是《初音未来 未来计划2》面向北美、欧洲和韩国地区发售的国际版，后来应日本玩家的强烈要求，追加发售日版。游戏在前作的基础上追加了新的歌曲和服装，歌曲总数达到了48首，服装则有110种以上，内容满载。除此之外本作在系统上也做了改善，加入了道具、自定义表示和PV播放列表功能等新要素，其中道具类似“《初音未来 女歌手计划》系列”的那样有着各种各样的效果，可以用来辅助玩家进行游戏，用游戏中累积的金币购入后就可以使用；自定义显示画面则允许玩家自定义音乐游戏时的各种表示物，如游标大小、评价是否显示和面板的配色等，让玩家能按自己的风格进行游戏；PV播放列表则可以让玩家将喜欢PV按自定义的顺序播放。

（文：乌冬）

▲各种新服装当然少不了的。

▲播放列表有许多便利功能方便玩家编辑。

▲使用道具克服高难度曲目吧。

# 流浪厨师归来！

| PSV | ACT | 动作・平台 |
|---|---|---|
| | **再见 海腹川背 散** | |
| | さよなら 海腹川背 ちらり | |
| Agatsuma | 日版 | 预定2015年4月23日 |

虽然系列主人公海腹川背的职业是流浪厨师，手里拿着一杆伸缩自如的鱼竿，而群涌而出的敌人都是各种河鲜海鲜，但是本作并不是一款钓鱼或烹饪游戏。“《海腹川背》系列”是具有相当独特系统的动作游戏，凭借鱼竿抓住墙壁、地面或天花板，海腹川背可以做出许多超乎想象的动作，只要发挥想象力并拥有精准的技术，就能经由不可思议的路线大幅缩短关卡时间。这也是系列拥有一班铁杆粉丝的理由。本作为3DS版《再见 海腹川背》的强化移植作，除了画面提高到每秒60帧之外，还会加入新的关卡。3DS版新增的角色特殊能力这一要素予以保留，可以直接挑战已开启的关卡和过关时间在线排行等要素也依然健在。PSV版还完整收录了SFC版的初代《海腹川背》，让玩家在新老作品中体验到系列的进化，以及不一样的挑战性。

（文：虫无兮）

▲想怀旧的铁杆粉丝可不要错过本作。

▲特定关卡中存在两个终点，会开启分歧路线。

▲虽然 BOSS 长得没什么危险性，可是战斗难度一点都不低。

# 少女们的友情物语

| 3DS | RPG | 角色扮演 |
|---|---|---|
| 见习魔女与莫可莫可好朋友 | | |
| 見習い魔女とモコモコフレンズ | | |
| 日本Columbia | 日版 | 预定2015年4月23日 |

本作的舞台是一个人类与拥有不可思议的力量的生物——魔法宠物(マペット）共生的世界，游戏的主人公是一位名叫莫可的见习魔女。为了成为一名魔法宠物大师，莫可需要在迷宫中捕捉魔法宠物并将它们培育成优秀的同伴。此外莫可的同学们也会在游戏中登场，虽然她们都以成为魔法宠物大师为目标，但在激烈的同伴竞争中，她们也会于危急时刻相互帮助，书写下歌颂勇气、友情与冒险的篇章。在游戏中莫可可以前往各种各样的迷宫进行探索，并让魔法宠物们进行3对3的战斗，华丽的演出效果和可爱的声效则让战斗场景显得乐趣十足。本作中共有120多种魔法宠物，每一种在外表和能力上都有所不同。并且莫可能够使用魔法制作特殊的道具，将这些道具交给宠物后就会触发觉醒和进化等特殊效果。（文：库玛）

▲在迷宫中可以与魔法宠物成为同伴。

▲使用采掘魔法可以获得道具。

▲在迷宫中，玩家需要穿过一扇扇的门来到迷宫的下一层。

# 高清化初代《迷宫旅人》降临！

| PSV | RPG | 角色扮演·迷宫探索 |
|---|---|---|
| Toheart2 迷宫旅人 | | |
| Toheart2 ダンジョントラベラーズ | | |
| Aquaplus | 日版 | 预定2015年4月30日 |

本作是原在PSP平台发售的、以《Toheart2》PC版FanDisc收录的特典游戏而改编的作品，经过高清化后在PSV平台与玩家们重新见面。这是一款以人气恋爱文字冒险游戏《ToHeart2》中的角色为主角的迷宫冒险游戏，原作中熟悉的富有个性的女主角们都变身为了身怀绝技的战斗少女，在幻想世界里挑战迷宫，找到返回原来世界的方法。游戏类型为典型的迷宫RPG，丰富的技能和职业是游戏的一大特色，通过不同职业的搭配来挑战迷宫是游戏的乐趣所在。和之前的PSP版相比，PSV版中的所有插画全部进行了高清化，3D迷宫也全部进行了高画质重制，并调整了用户界面使其看起来更加整洁（变化方面基本和去年9月发售的《迷宫旅人2 王立图书馆与魔物封印》一致）。

游戏分普通版和限定版发售，其中限定版售价仅7400日元（人民币约380元，不含税），其中包含大尺寸微纤维毛巾、柚原木实的橡胶挂件、《Toheart2 迷宫旅人》设定资料集以及原声音乐集四大内容，真可谓物超所值。提前预约还可获得向坂环的橡胶挂件一个，喜爱《ToHeart2》的你有没有心动呢？（文：阿鲁）

▲原作中的角色在本作中的造型非常华丽。

▲不管在哪个世界，环姐还是依旧霸气十足。

▲根据角色的不同，协力攻击的效果也有所区别。

栏目主持：阿鲁　　文 Civily练

收罗近期精品三线游戏

任天堂和DeNA合作推出手游着实让人有些惊讶，虽说不是老任亲自去做手游，但在残酷的游戏市场争夺战中任天堂还是按捺不住了，以后《马里奥》、《塞尔达》、《卡比》开始向玩家课金，会不会让人觉得怪怪的呢？真心想看看老任会怎样站着把钱给挣了，让我们拭目以待吧！

# 游戏一品轩

**推荐给** 喜欢迷宫探索的玩家·欧美地牢风格游戏爱好者

| 3DS | | |
|---|---|---|
| THE KEEP 被诅咒的水晶迷宫 | | |
| THE KEEP ～呪われしクリスタルの迷宮～ | | |
| Cinemax | SLG | 日版 |

地牢迷宫题材的游戏一直在欧美游戏市场有着不小的受众群体，而本作是一款复古迷宫冒险游戏，玩家要在这个神秘的迷宫中探索各种隐藏的秘密。之所以说本作复古，是因为其采用了经典迷宫游戏的主视角设定，玩家可通过十字键控制移动，并通过触屏对物品、装备进行切换。本作的战斗系统比较特别，在近战时玩家需要通过触控笔在触摸屏上连线发动进攻，而武器的挥动会与玩家的连线方式相对应，如果遇到一些具有特殊弱点的敌人，玩家就需要多思考连线的先后顺序，力保尽可能多地对敌人造成伤害，而玩家在场景中找到的符文也可以通过类似的方式释放出威力巨大的魔法。本作的场景重复率较高，但在探索的途中还是有不少谜题、陷阱值得玩家挑战，只是游戏初期较高的难度可能会让一些玩家望而却步。

**推荐给** 系列游戏爱好者·对赛马感兴趣的玩家

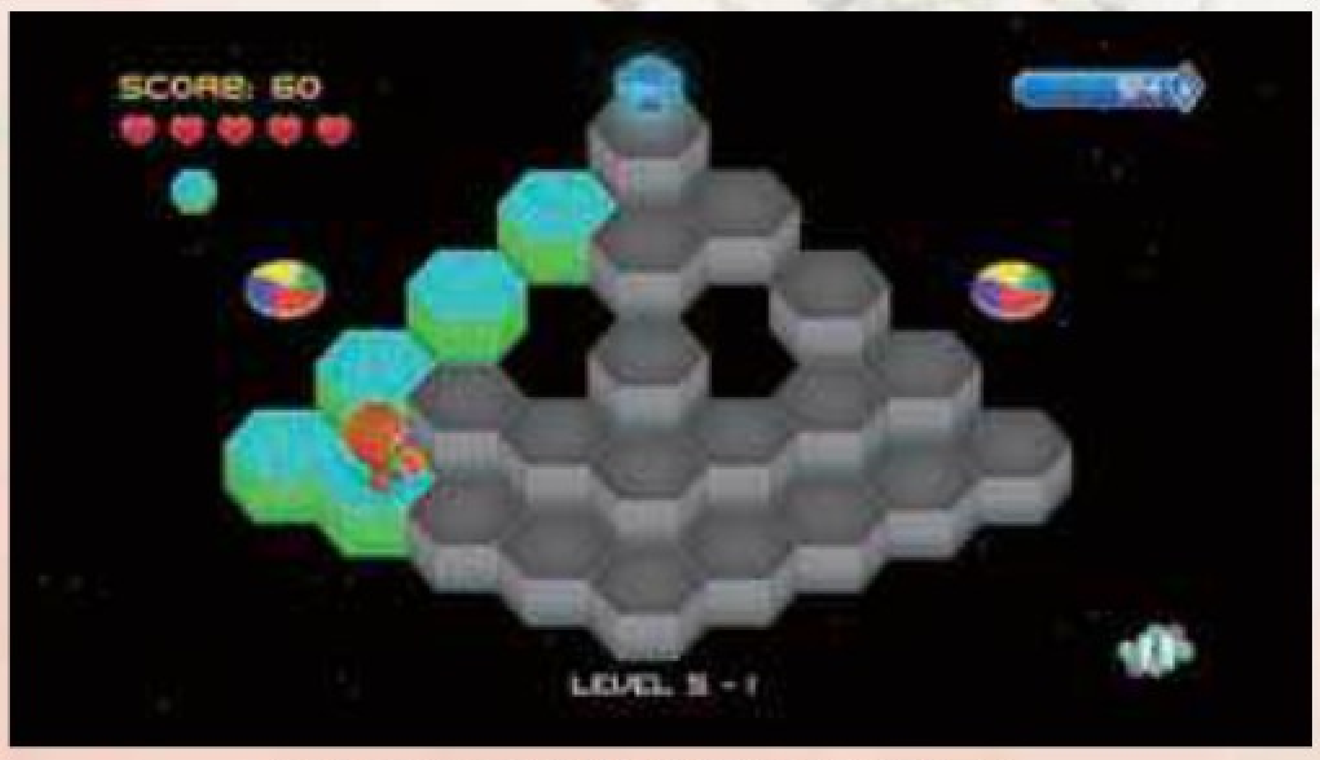
| PSV | | |
|---|---|---|
| 赛马大亨8 2015 | | |
| Winning Post 8 2015 | | |
| Koei Tecmo Games | SLG | 日版 |

“《赛马大亨》系列”算是光荣公司的常青树系列作品了，虽说并不是所有国家的玩家都对赛马这项赛事情有独钟，但每年一作的推出节奏也牵动着不少模拟类游戏爱好者的心。相对前作，游戏画面在保持素雅风格的基础上对界面、菜单等细节做了一些小改动。而在游戏流程方面，玩家主要还是通过养育、繁殖马匹来不断提升自己的实力，并用比赛获得的资金扩大农场规模。虽说结构上并没有太大的改动，但是一些新加入的要素也颇为吸引眼球，比如玩家终于可以在游戏中“泡”自己的秘书，并与她结婚生子了，而结婚后秘书的服装也会发生变化（少妇很有魅力啊）。在最新的网络对战模式中，玩家可以将自己培养的马与好友的马进行对战，对战后根据成绩会获得额外的资金或稀有道具等奖励。此外，本作中还为一些深度爱好者准备了大量的课金抽奖内容，在其中可以得到稀有的骑手或调教师，协助你培育出更加优秀的赛马。

**推荐给** 益智类游戏爱好者·《Q波特》的老玩家

| PSV | Q波特 重启 | |
|---|---|---|
| | QBert Rebooted | |
| Sideline | PUZ | 美版 |

《Q波特》是早期街机时代一款风靡一时的益智小游戏，而近日这款经典作品被复刻到了PSV平台。游戏的目的很简单，就是操纵小精灵走遍关卡中的每一个格子，每次踏上一个新格子，这个格子的颜色就会发生变化。虽说游戏的玩法听起来很简单，但实际一路上需要玩家躲避穷追不舍的毒蛇、从高处滚落的石头等，当关卡中的障碍一多，对玩家的路线规划能力就提出了不小的要求，如果实在是被逼入绝境，那么利用关卡四周的转移平台能帮助玩家暂时脱险。除了经典模式外，本作还加入了新的模式，除了画面有所提高外，还有更多可选择的精灵，由于每个精灵属性各异，对应的玩法也会发生变化，耐玩度得到了一定提升。虽说是老游戏，但依旧充满了乐趣，喜欢益智类游戏的玩家值得一试。



▲趁毒蛇还没出现赶快多走几步。

**推荐给** 跑酷游戏爱好者·对高难度操作感兴趣的玩家

| PSV | 像素滑板2 欢迎来到奥莱坞 | |
|---|---|---|
| | OlliOlli2: Welcome to Olliwood | |
| Roll7 | ACT | 美版 |

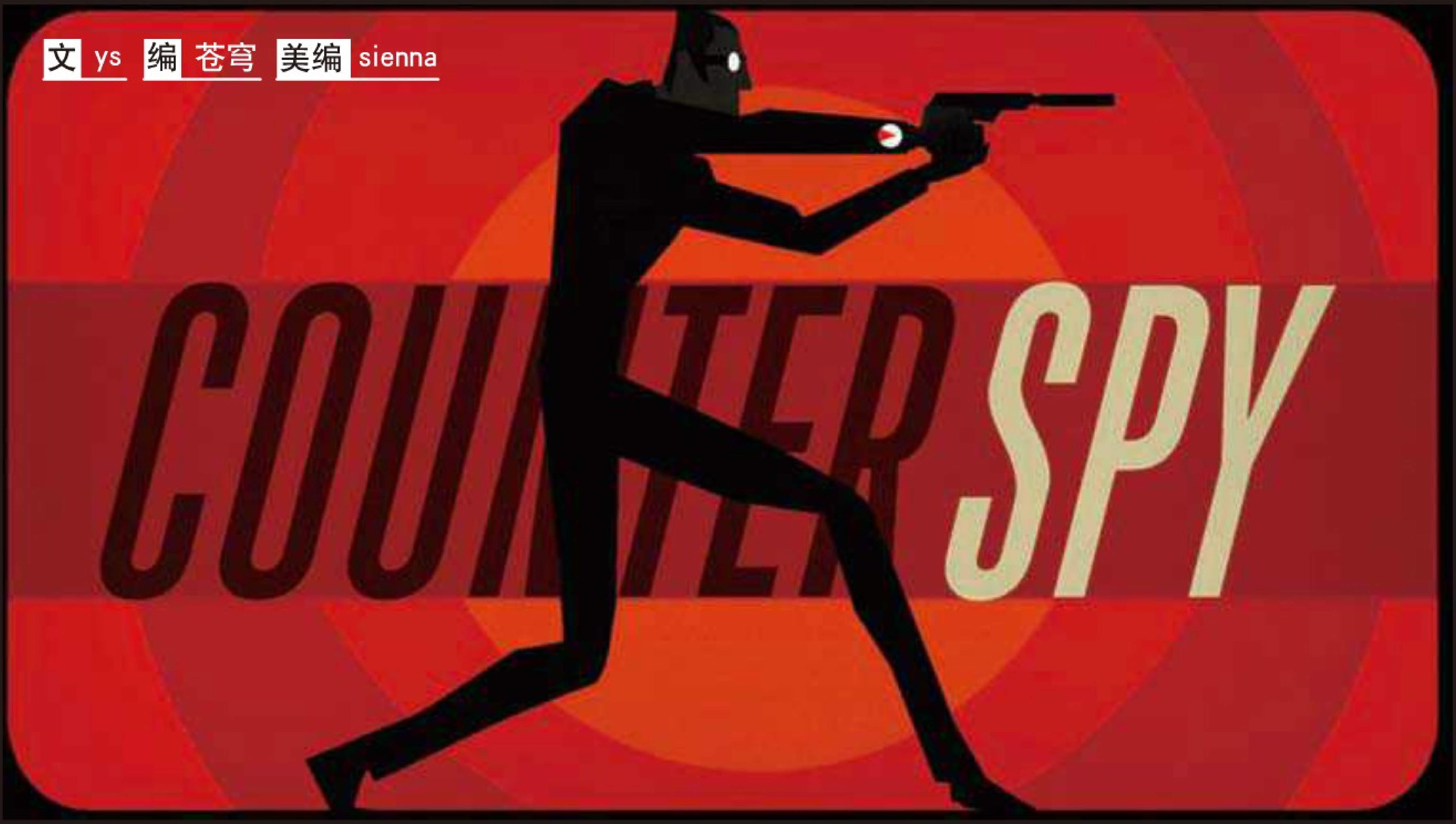
像素跑酷游戏在移动平台已经算是滥市了，但本作在这种情况下居然在IGN获得了9分的高评价，实属不易。从游戏的名字就可以看出该作品对好莱坞浓浓的恶搞，并且界面菜单也是胶片风格。虽说像素给人的感觉相对粗陋，但色彩搭配和线条却有着自己的特色，比如在燥热的西部关卡，玩家可以在火车头、木凳、仙人掌之间穿梭。屏幕左下方的槽则代表玩家的跳跃连携数。本作的微操很细腻，在遇到斜坡和大跨度平台时，需要玩家反复磨板和调整才能达成流畅的连续跳跃，张弛有度的节奏让人乐此不疲。相对前作，游戏的路线变化更加丰富，玩家可以用更多意想不到的方式去攻克关卡，通过不断接受挑战可以解锁新的磨板和跳跃技能，让整个流程一直保持新鲜度，其难度及丰富的变化远非一般的跑酷游戏能比。总的来说，本作更偏向于核心向，如果只是想休闲、放松地玩游戏，那么可能体会不了本作的全部乐趣。

**推荐给** 休闲赛车游戏玩家·HELLO KITTY的粉丝

| 3DS | Hello Kitty与伙伴们 3D竞速 | |
|---|---|---|
| | Hello Kitty and Sanrio Friends 3D Racing | |
| Majesco | RAC | 欧版 |

一提到竞速类游戏，不少人会第一时间想到酷炫的甩尾和华丽的氮气喷射，但休闲类的竞速游戏也是一股不可小觑的力量。本作的风格相当可爱，青蛙王子、Hello Kitty等萌系角色悉数登场。游戏的玩法与《马里奥赛车》类似，上屏是赛道下屏是地图，玩家在比赛时可利用赛道中获得的加速、栅栏等道具来制造优势。除了花样繁多的道具，游戏中的赛道也颇具特色，有会让车打滑的冰雪赛道、开飞机的太空赛道、开船的水面赛道等，让原本单一的赛车玩法变得更加丰富，每种赛道都会给玩家带来不一样的体验。不过正是由于赛道的变化多端，玩家需要花更多精力去了解操作，对于一些新手玩家来说这可能需要更长的过程去适应。虽说本作走的萌系路线，但遗憾的是游戏场景整体较粗糙，作为一款3D游戏，角色连基本的阴影都没有，如果不介意画面表现，和朋友一起轻松地玩玩本作也是不错的选择。

文 ys 编 苍穹 美编 sienna




作为3月PS+的免费游戏之一，《反击间谍》有着与众不同的游戏体验。故事的背景设置在冷战时期，资本主义和社会主义阵营在军备竞赛中准备向月球发射核弹，而玩家所扮演的隶属于中立组织C.O.U.N.T.E.R.的特工则要全力阻止核战争的爆发。经典的谍战背景配以符合时代的优秀配乐和美术，加上不时出现的冷幽默，不免让人想起经典的《007》电影。

| PSV | ACT | 动作 |
|---|---|---|
| 反击间谍 | | |
| Counter Spy | | |
| SCEJA | 港版 | 2014年8月27日 |
| 1人 | 110港币 | 无对应周边 |

# 系统介绍

## 界面说明

### 游戏界面

1 当前武器和子弹数量
2 玩家生命值
3 当前警觉度
4 当前戒备等级
5 简易地图
6 玩家总得分
7 连续潜行击杀数
8 击杀得分

### 任务界面

1 游戏进度/发射计划数量
2 资本主义阵营戒备等级
3 社会主义阵营戒备等级
4 任务详情
5 敌人情报

## 游戏操作

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| 方向键 | 切换武器 |
| 左/右摇杆 | 角色移动/准星移动 |
| ○键 | 翻滚/进出掩体 |
| ×键 | 跳跃 |
| □键 | 近身格斗/暗杀 |
| △键 | 调查/使用 |
| L键 | 举枪瞄准 |
| R键 | 射击/换弹夹（未举枪时） |

**操作技巧：**①轻推摇杆可以无声移动，接近敌人背后按□键就能暗杀。在掩体中也可以按□键对接近的敌人施展暗杀。在高处从敌人背后跳下时按住□键能直接完成暗杀。②向掩体翻滚时按住○键可以通过翻滚动作快速进入距离较远的掩体，在掩体中时也可以使用这种方式实现快速切换掩体。③手雷落到身边时可按□键扔回手雷。④敌人的火箭弹可以用枪打爆。

## 基本玩法

玩家扮演的特工要周旋在冷战时期的两个超级势力之间，深入军事基地窃取火箭发射计划来阻止核战争。每次玩家都会分别接到两个势力的任务，任务中存在的发射计划数量和可收集品的信息都能在选择任务时看到，玩家可根据需要选择任务。

每一关都由几个区域构成，屏幕上的简易地图表示了区域的布置情况。每个区域的场景都是随机生成的，玩家在关卡中可以找到武器或强化方案的图纸碎片和火箭发射计划，到达最后一区域的控制台任务便算完成。需要注意的是，完成任务本身并不会推进游戏进度，玩家需要在任务中找到火箭发射计划。每收集5个发射计划游戏就会进入下一阶段，当收集了25个发射计划后即可选择最终任务，完成最终任务即可通关。

游戏会记录玩家的通关分数，并上传到全球得分排行榜，不断尝试用更高的分数通关并取得更高的排名是本作给玩家定下的最终目标。

## 对手

为了鼓励玩家努力取得高分，游戏会不断根据玩家当前的得分情况安排下一个需要超越的对手玩家（Rival）。当玩家的分数超过对手时，在下一次任务开始时会出现存在对手特工尸体的提示，找到并搜刮尸体可获得额外的金钱奖励。

## 戒备等级和警觉度

“戒备等级（DEFCON）”是在冷战中常被提及的词，用来衡量一个国家戒备状态的严重程度。游戏中戒备等级共有5级，DEFCON 1为最高等级。两个势力均有各自独立的戒备等级，玩家在任务过程中的一些行为会导致屏幕上方的警觉度上升，警觉度升满后戒备等级就会上升一级。导致警觉度上升的因素包括：①玩家死亡；②被摄像头发现；③玩家在被警觉状态下离开当前区域；④敌人警觉后发出警报。

如果在任务中导致戒备等级升至最高级别，会开始1分钟的核弹发射倒计时，若是没能在这一分钟内到达关底并阻止发射，游戏便将Game Over。如果玩家成功到达关底，当前的警觉度将归零，但戒备等级不会下降，下个该势力的任务会以当前的戒备等级作为初始的戒备等级。

除了购买特定的强化方案外，降低戒备等级的惟一方法是在关卡中找到身穿白衣的官员（Officer），举枪瞄准官员使其投降，每个投降的官员能使戒备等级下降一级。当一个势力的戒备等级过高时，应等待关卡中出现较多官员时再继续进行该势力的任务，否则应优先完成另一势力的任务。

## 潜入系统

潜入是本作的主要游戏方式，虽然玩家也可以选择和敌人硬碰硬地火拼，但是这样会失掉游戏中的很多乐趣，而且也无法得到较高的分数。玩家在游戏中应多利用翻滚快速进入掩体，避免被发现，掩体上的箭头表

示玩家进入掩体后将面向的方向。耐心在掩体中观察敌人，伺机而动。

当玩家或敌人的尸体被其他敌人看到，或是使用有声武器以及引起爆炸时发出噪声都会引起附近敌人的警觉，该状态用红色的问号图标表示。有些屏幕外的敌人会用红色图标表示等级和朝向，说明该敌人会对玩家所处位置的噪声警觉，这点在取得收集品时要格外注意。被摄像头发现也会引起附近小范围敌人的警觉，一般摄像头可以通过射击破坏，带装甲的摄像头（橙色）只能通过爆炸破坏。

警觉的敌人会开始搜索玩家，此时很容易被发现，要注意敌人的位置谨慎行动。即使敌人一直找不到玩家，警觉状态也不会取消，此时敌人可能会发出警报，警觉度会一直上升。如果敌人在警觉状态下看到玩家，会用红色的叹号图标表示并对玩家展开攻击。

▲红色图标表示敌人不同的警觉状态。

## 高分心得

本作的流程很短，如果追求速度的话，在PSV没电之前就可以通关。所以通关并不是这款游戏的真正目的，不断尝试用更高的分数通关并取得更高的排名才是玩家的最终目标。而取得高分的关键是选择高难度和保持连续潜行击杀。

### 潜行击杀

在本作中，只要是在不被发现的情况下击杀敌人就会算作是潜行击杀（Stealth Takedown），即使用有声武器和爆炸物也是可以的。潜行击杀得到的分数要比正常击杀高，每连续完成一次潜行击杀，都会使连续潜行击杀数（Stealth）加一，每次击杀时的基础得分×连杀数，就是最终的击杀分数、一旦玩家被敌人发现，连杀数就会归零。所以想取得高分，就要求玩家在不被发现的情况下，更多地进行潜行击杀、累积连杀数。令官员投降会使连杀中断，如果戒备等级不高不妨直接击杀。

▲累积潜行击杀数是关键。

完成连续潜行击杀的关键是不被发现，这要求玩家在游戏中要保持耐心和冷静，等待最好的时机，以求达成一击毙命。如果不能一击毙命则会引起敌人的警觉，甚至直接被发现。由于后期敌人防御力很高，建议装备麻醉枪和无视头盔的强化方案。

如果引起了敌人的警觉要格外小心，先观察敌人的视线，寻找合适的时机再探出掩体或切换掩体，不需要急于干掉警觉或是发出警报的敌人。实际上，敌人发出警报时是最好的攻击时机，因为此时探出掩体是不会被该敌人发现的，但要注意不能被其他敌人发现。

当造成很多敌人警觉时，可以考虑使用精神控制枪控制比较强的敌人来减少敌人数量。只要没有被发现，敌人就不会看到掩体后面或梯子上面的你。

▲敌人发警报时是最好的攻击时机。

## 得分策略

爆头击杀的得分高于普通击杀得分，而且效率更高，要尽量多地尝试爆头击杀。

选择高难度进行游戏会取得更高的分数，但高难度下敌人防御力很高、警觉性也更强，初期武器能造成的伤害十分有限，有些敌人甚至需要多次爆头才能解决。玩家务必要装备大威力的武器，以免不能第一时间解决敌人反而被发现。

击杀高等级的敌人得分更高，如果想进一步提高得分，击杀敌人时的顺序应尽量从弱到强，甚至可以留下每个区域的高级敌人，等到连击数高了之后再回来击杀，这样可以最大程度地提高得分。当然这样做的风险也是非常大，如果稍有差错就可能会导致连击中断而前功尽弃。

运气也是取得高分的因素之一。由于关卡的布置是完全随机的，有时某区域的敌人很密集，潜行难度会很高，这时可以考虑重新接受任务来刷新关卡布局。敌人密集的区域不妨利用爆炸物一次性解决，可以获得很高的得分。

另外在收集了25个发射计划之后，依然可以继续进行常规任务来增加总得分。

▲爆炸击杀也可以获得高分。

## 收集品

武器和强化方案的图纸碎片是游戏中主要的收集品，在任务中收集一定量的图纸碎片就可以在商店中解锁相应的武器和强化方案。在高难度下，仅凭初期武器很难造成有效伤害，所以应该在任务中收集尽量多的碎片来解锁武器和强化方案。选用适当的武器和强化方案会在游戏过程对玩家有很大的帮助，而解锁的武器和强化方案也会在下周目继承。

## 武器

除强制装备的普通手枪之外，玩家最多可以额外装备3种武器。武器的子弹数量是有限的，每次任务开始前需要购买并补充子弹。

| 武器名 | 说明 |
|---|---|
| C.O.U.N.T.E.R PISTOL | 强制装备的半自动手枪 |
| DIPLOMAITC PISTOL | 消声手枪，作战中威力小 |
| PERFORATOR RIFLE | 大威力突击步枪，射速快、载弹量大 |
| HUSHMAKER RIFLE | 消声突击步枪，威力有所减弱 |
| ATOMIZER SHOTGUN | 霰弹枪，在近距离有着巨大的威力 |
| WHISPER SHOTGUN | 消音霰弹枪，射击距离更远，但威力有所下降 |
| SANDMAN SLEEPER | 麻醉枪，可以让守卫在不知不觉中进入梦乡，子弹飞行速度慢 |
| DART PERSUADER | 精神控制枪，控制敌人一段时间，让敌人自相残杀，子弹飞行速度慢 |
| THE GOLDEN GIRL | 黄金转轮手枪，射速低但一发子弹足以干掉绝大多数的敌人 |
| FINAL NEGOTIATOR | 榴弹发射器，适合攻击掩体后的敌人 |
| TREATY VIOLATOR | 无声地发射粘性炸弹，炸弹受到冲击后爆炸 |

## 强化方案

玩家最多可以装备3种强化方案（Formulas），强化方案的效果只能维持一次任务，每次任务开始前需要重新购买，购买之后再次按×键可以取消购买。

| 强化方案 | 效果 |
|---|---|
| ENDURANCE | 受到子弹和爆炸伤害降低40% |
| PERSUASION | 任务开始时敌人的戒备等级下降一级 |
| MASTER OF DISGUISE | 摄像头不易发现玩家 |
| SLIENT RUNNER | 无声跑动，再也不用轻推摇杆了 |
| PERCISION AIM | 射击时无视头盔，子弹可以破坏带装甲的摄像头 |
| SIGNAL SCRAMBLING | 敌人发出警报时，警觉度上涨速度降低50% |
| COMPUTER WHIZ | 使用未被破坏的电脑，可以暂停火箭发射的倒数并保持一段时间 |
| PHYSICAL CONDITIONING | 跑步速度提高30% |

## 奖杯列表

| 奖杯名称 | 杯种 | 说明 |
|---|---|---|
| World peace... For Now | 金 | 在所有难度下通关游戏 |

| 奖杯名称 | 杯种 | 说明 |
|---|---|---|
| Super Spy | 银 | 在不被发现的情况下完成任务 |
| First Strike | 银 | 通关游戏 |
| Welcome to C.O.U.N.T.E.R. | 铜 | 完成教程 |
| Load Em Up | 铜 | 同时装备四种武器 |
| Silent Killer | 铜 | 在一次任务中完成十次潜行击杀 |
| Sharpshooter | 铜 | 连续五次爆头射击，不计间隔时间 |
| Cooking With Gas | 铜 | 击中敌人的火箭弹 |
| Explosives Expert | 铜 | 用一次爆炸击杀至少5名敌人 |
| Sleeping on the Job | 铜 | 敌人发现被麻醉的同伴后没有发现玩家 |
| Idle Hands | 铜 | 打开了任务中所有的保险柜 |
| International Nemesis | 铜 | 搜刮对手特工的尸体（在线有效） |
| Professional | 铜 | 一次任务得到至少10000分 |
| On Target | 铜 | 在不曾Game Over的情况下通关 |

## 难点奖杯攻略

### Super Spy

金杯

本作最难的奖杯，难点在于每关的关底都会有较多的敌人，但可用的掩护却很少，所以往往需要玩家清理整个区域才能通关，这样很容易被敌人发现。建议在低难度下游戏的初期阶段完成，这时敌人的数量较少而且容易击杀。过程中尽量避免不必要的交战，放弃探索隐藏区域。被警觉时应以不被发现为首要目标，不要轻举妄动，等待敌人报警时再快速击杀。

### Explosives Expert

铜杯

比较简单的方法是找到较为集中的5个敌人，使用粘弹发射器发射多枚粘弹，然后一次性引爆。因为不要求不被发现，所以可以选择在关底有大量敌人时完成。

### On Target

铜杯

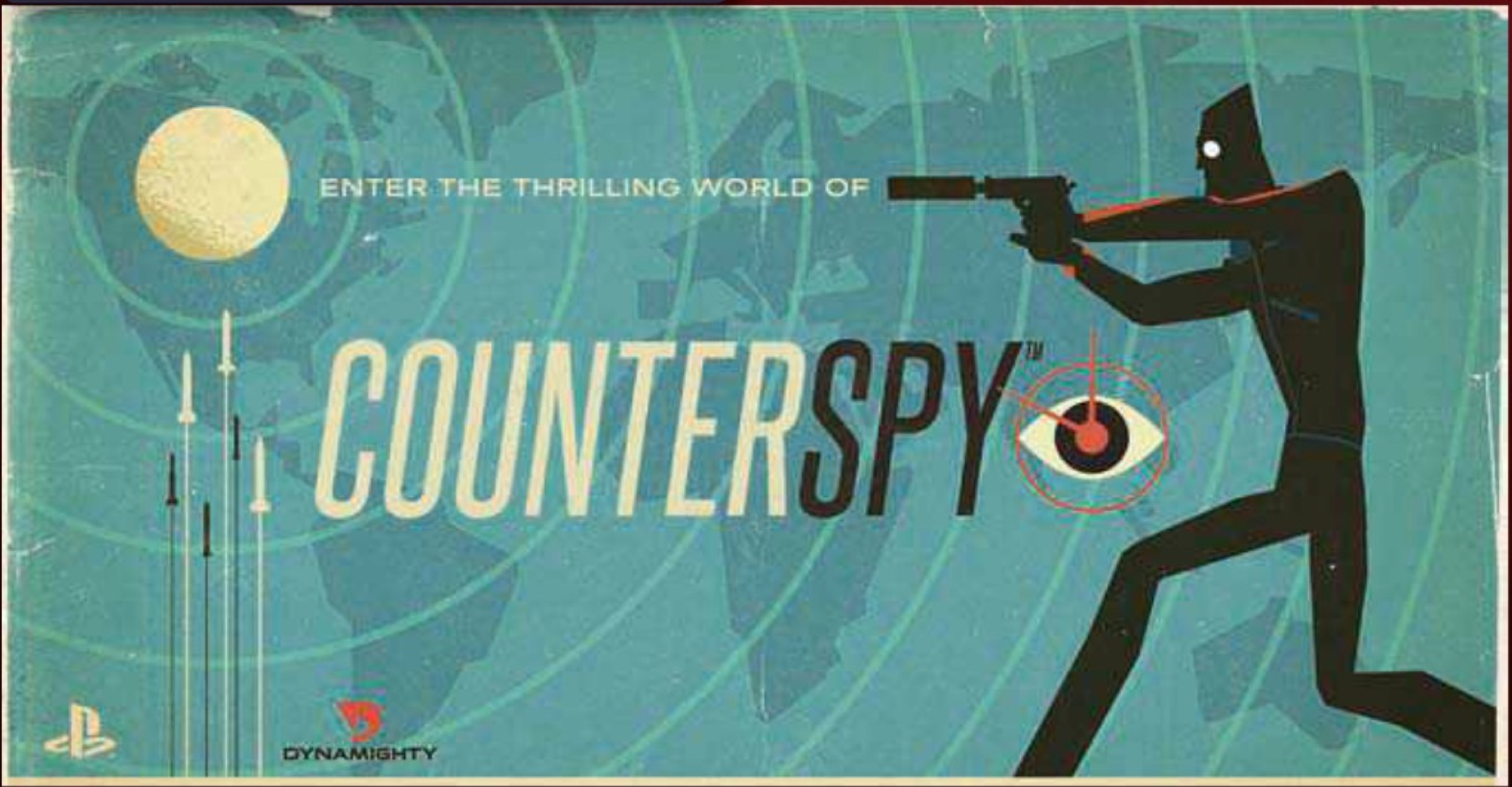
尽量在低难度的一周目完成，控制戒备等级保持在较低水平。如果戒备等级过高，应等待关卡中出现较多官员时再继续进行该势力的任务，并适时装备“PERSUASION”强化方案。

## 玩后感

诚然本作有不少缺点：随机生成的关卡本应该是用来防止反复游戏带来的疲倦感，但由于每关都是随机生成而且关卡的内容都大同小异，结果反而使游戏过程变得单一；敌人的警觉判定也有些问题，有时候在掩体中也会被看到，有时候在他们身旁跳舞反倒是无动于衷；游戏读取速度慢等小毛病有时候也会很让人恼火。

但和很多优秀的独立游戏一样，《反击间谍》从来没有试着成为一款3A级的大作，它很好地做出了一款独立游戏应该有的样子——鲜明的个人风格和与众不同的游戏体验，而不是为了市场和销量处处妥协。独立游戏不需要让所以人都满意，而是只需要让志同道合的玩家露出开心的笑容。

经典的冷战谍战题材、独特的复古美术风格、创意十足的游戏系统人配上制作优良的背景音乐会让所有玩家忍不住玩上两把。虽然长时间游玩可能比较疲劳，但随机生成的关卡、简短的游戏流程加上不时出现的冷幽默吐槽，能够保证玩家在每次启动本作时都能够100%地享受到游戏所带来的乐趣。



# 下崽工房

DOWNLOAD

## 网罗热门游戏的DLC情报

3DS

# 怪物猎人 4 G

◆ ACT ◆ Capcom ◆日版◆ 2014 年 10 月 11 日

## 下载任务

### 桃岩龙からの贈り物

**更新日期：2015 年 1 月 1 日**

| | |
|---|---|
| 任务类型 | 狩猎 |
| 任务等级 | G ★ 1 |
| 地点 | 斗技场 |
| 主任务条件 | 狩猎 1 只桃岩龙 |
| 副任务条件 | – |
| 参加条件 | G ★ 1 许可证 |
| 契约金额 | 1100z |
| 主任务报酬金额 | 11100z |
| 副任务报酬金额 | – |
| 时间限制 | 25 分钟 |

**任务解说**

有了这个任务，玩家就不用为了桃岩龙素材而去刷公会任务了，不过要注意本任务限时 25 分钟。

### 范马刃牙・牙剥く金狮子

**更新日期：2015 年 1 月 8 日**

| | |
|---|---|
| 任务类型 | 狩猎 |
| 任务等级 | G ★ 3 |
| 地点 | 斗技场 |
| 主任务条件 | 狩猎 1 只金狮子 |
| 副任务条件 | 成功进行骑乘攻击 |
| 参加条件 | G ★ 3 许可证，不能穿任何装备和护石 |
| 契约金额 | 2900z |
| 主任务报酬金额 | 28200z |
| 副任务报酬金额 | 4500z |
| 时间限制 | 50 分钟 |

**任务解说**

依旧是“范马刃牙”系列的裸装讨伐任务，这次的对手是极限状态的金狮子。由于不能装备防具，所以建议吃猫饭时吃出“ネコのド根性”以保证任务的成功率（食材选择谷物＋酒，烹饪方式选择“扬げる”）。本任务会出任务限定素材“刃牙道の证”，用于制作王者系列（剑士用）和强者系列（射手用）的套装。

### 白银の王者よ、顶きに眠れ

**更新日期：2015 年 1 月 9 日**

| | |
|---|---|
| 任务类型 | 狩猎 |
| 任务等级 | G ★ 3 |
| 地点 | 塔の顶 |
| 主任务条件 | 狩猎 1 只银火龙 |
| 副任务条件 | 切断银火龙的尾巴 |

| | |
|---|---|
| 参加条件 | G ★ 3 许可证 |
| 契约金额 | 2700z |
| 主任务报酬金额 | 27000z |
| 副任务报酬金额 | 3900z |
| 时间限制 | 50 分钟 |

### 任务解说

目前惟一一个 G 级银火龙任务，怪物招式和上位任务一样，不过银火龙更喜欢飞到空中发动攻击，建议准备好闪光玉将其从空中闪下。

## ランポスたちの大亲分

**更新日期：2015 年 1 月 9 日**

| | |
|---|---|
| 任务类型 | 狩猎 |
| 任务等级 | G ★ 1 |
| 地点 | 斗技场 |
| 主任务条件 | 狩猎 1 只蓝速龙王 |
| 副任务条件 | 狩猎 1 只恐暴龙 |
| 参加条件 | G ★ 1 许可证 |
| 契约金额 | 400z |
| 主任务报酬金额 | 6000z |
| 副任务报酬金额 | 21000z |
| 时间限制 | 50 分钟 |

### 任务解说

虽然任务要求狩猎一只蓝速龙王，但任务中必定会乱入一只恐暴龙。另外，本任务中的蓝速龙王体型非常大（本体和恐暴龙差不多大），可解锁大金冠。

## 落ち着きのない大乱斗！

**更新日期：2015 年 1 月 9 日**

| | |
|---|---|
| 任务类型 | 连续狩猎 |
| 任务等级 | G ★ 2 |
| 地点 | 斗技场 |
| 主任务条件 | 狩猎一只水蛇龙、一只白兔兽和一只炮甲虫 |
| 副任务条件 | – |
| 参加条件 | G ★ 1 许可证 |
| 契约金额 | 2100z |
| 主任务报酬金额 | 20700z |
| 副任务报酬金额 | – |
| 时间限制 | 50 分钟 |

### 任务解说

任务中的怪物阵容为“水蛇龙＋白兔兽”和“炮甲虫＋斧甲虫”，由于场地中间的栅栏无法使用，因此单人讨伐时建议利用“けむり玉”以保证讨伐效率。

## 化け鲛と虎鲛の竞演

**更新日期：2015 年 1 月 16 日**

| | |
|---|---|
| 任务类型 | 狩猎 |
| 任务等级 | G ★ 1 |
| 地点 | 斗技场 |
| 主任务条件 | 狩猎 1 只怪鲛和一只虎鲛 |
| 副任务条件 | – |
| 参加条件 | G ★ 1 许可证 |
| 契约金额 | 1500z |
| 主任务报酬金额 | 14400z |
| 副任务报酬金额 | – |
| 时间限制 | 50 分钟 |

### 任务解说

任务中不能使用场地里的栅栏，建议用“けむり玉”以保证讨伐效率。这个任务的怪鲛体型非常大，适合刷大金冠，虎鲛的体型较小，适合刷小金冠。

PSV

# 高达破坏者 2

◆ ACT ◆ BNE ◆ 港版 ◆ 2014 年 12 月 18 日

自游戏发售后，官方每隔一周就会放出一个追加任务和机体，上辑的“研究中心”里已经为大家介绍到第八弹，这次就把最后的九至十二弹更新一口气补完，大家一起来强化自己的钢普拉吧！

## 追加任务第九弹 突击高达 NOIR

### 追加 9A：黑色突击高达

| 任务类型 | 一般任务 | 难易度 | 6 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：稀有强化塑胶 ×5<br>B：82000 GP<br>A：突击高达 NOIR 武器基础 –H×1<br>S：精熟修正档Ⅰ ×2 | | |
| 挑战项目 | 条件：不使用重试机会完成任务<br>奖励：长型步枪基础 H– Ⅱ ×1 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体<br>奖励：相转移装甲基础 M×3 | | |

**敌军信息**

| 普通敌人 | |
|---|---|
| HG | 重剑型突击高达、机动型突击高达、炮战型突击高达、须佐之男 |
| MG | 决斗高达 |
| **精英机体** | |
| MG | 高达 Mk– Ⅱ泰坦斯规格、闪电高达、地狱死神高达 无尽的华尔兹版、盟主高达 |
| **王牌机体** | |
| MG | 突击高达 NOIR |
| **BOSS 机体** | |
| MG | 突击高达 NOIR |

备注：完成 Panama Base 区域的任务“巴拿马”后出现。

### 追加 9B：漆黑的高达

| 任务类型 | 生存任务 | 难易度 | 10 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：优质高刚性塑胶 ×10<br>B：123100 GP<br>A：突击高达 NOIR 武器基础 –M×1<br>S：精熟修正档Ⅲ ×3 | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于 50% 的状态下完成任务<br>奖励：长矛基础 M– Ⅱ ×1 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体<br>奖励：双刃精熟转化器 ×3 | | |

**敌军信息**

| 普通敌人 | |
|---|---|
| HG | 高达 Mk– Ⅱ泰坦斯规格、杰斯塔、决斗高达、报丧女妖（武装装甲装备） |
| **精英机体** | |
| MG | 盟主高达、高达 AGE–2 黑猎犬型、报丧女妖·命运女神 |
| **王牌机体** | |
| MG | 突击高达 NOIR、天意高达、传说高达 |
| **BOSS 机体** | |
| MG | 突击高达 NOIR |

备注：完成 Africa Tower 区域的任务“通天桥”和 Island Iffish 区域的任务“先驱”后出现。

## 追加任务第十弹 哪吒高达 无尽的华尔兹版

### 追加 10A：哪吒

| 任务类型 | 一般任务 | 难易度 | 6 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：稀有强化塑胶 ×7<br>B：91000 GP<br>A：哪吒高达（EW 版）武器基础 –H×1<br>S：精熟修正档Ⅰ ×3 | | |
| 挑战项目 | 条件：不使用重试机会完成任务<br>奖励：双刃基础 M– Ⅰ ×3 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体<br>奖励：高达尼姆基础 M×3 | | |

**敌军信息**

| 普通敌人 | |
|---|---|
| MG | 天意高达 |
| **精英机体** | |
| MG | 沙漠高达 无尽的华尔兹版、重炮手高达 无尽的华尔兹版、地狱死神高达 无尽的华尔兹版、传说高达、神龙高达、迷惘高达红龙 |
| **王牌机体** | |
| MG | 哪吒高达 无尽的华尔兹版、飞翼高达零式 无尽的华尔兹版 |
| **BOSS 机体** | |
| MG | 哪吒高达 无尽的华尔兹版、高达艾比安 无尽的华尔兹版 |

备注：完成 Island Iffish 区域的任务“外层”后出现。

## 追加 10B：真正的正义

| 任务类型 | 生存任务 | 难易度 | 10 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：优质高刚性塑胶 ×10<br>B：123100 GP<br>A：哪吒高达（EW 版）武器基础 –M×1<br>S：精熟修正档Ⅲ ×3 | | |
| 挑战项目 | 在我方战力高于 50% 的状态下完成任务<br>奖励：双刃基础 H– Ⅱ ×1 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体<br>奖励：步枪精熟转化器 ×3 | | |

### 敌军信息

| 精英机体 | |
|---|---|
| MG | 飞翼高达、正义高达、神龙高达 无尽的华尔兹版、多鲁基斯Ⅱ、飞翼高达零式原型机 无尽的华尔兹版 |
| **王牌机体** | |
| MG | 哪吒高达 无尽的华尔兹版、飞翼高达零式 无尽的华尔兹版、沙漠高达改 无尽的华尔兹版、地狱死神高达 无尽的华尔兹版 |
| **BOSS 机体** | |
| MG | 哪吒高达 无尽的华尔兹版、神龙高达 无尽的华尔兹版 |

备注：完成 Africa Tower 区域的任务“通天桥”和 Island Iffish 区域的任务“先驱”后出现。

# 追加任务第十一弹 无限正义高达

## 追加 11A：正义骑士

| 任务类型 | 一般任务 | 难易度 | 7 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：劣质高刚性塑胶 ×5<br>B：95000 GP<br>A：无限正义高达武器基础 –H×1<br>S：长型步枪精熟转化器 ×1 | | |
| 挑战项目 | 条件：不使用重试机会完成任务<br>奖励：步枪基础 M– Ⅰ ×3 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体<br>奖励：精神感应框体基础 M×3 | | |

### 敌军信息

| 普通敌人 | |
|---|---|
| HG | 冲击高达（强攻魅影） |
| MG | 晓（不知火装备） |
| **精英机体** | |
| MG | 正义高达、重剑型突击高达、冲击高达（双剑魅影）、突击高达・红 +I.W.S.P.、突击高达・红 凤凰装备 |
| **王牌机体** | |
| MG | 命运高达、无限正义高达 |
| **BOSS 机体** | |
| MG | 突击自由高达、无限正义高达 |

备注：完成 Island Iffish 区域的任务“Stay Gold”后出现。

## 追加 11B：自由与正义

| 任务类型 | 生存任务 | 难易度 | 10 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：优质高刚性塑胶 ×10<br>B：123100 GP<br>A：无限正义高达武器基础 –M×1<br>S：精熟修正档Ⅲ × | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于 50% 的状态下完成任务<br>奖励：战斧基础 H– Ⅱ ×1 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体<br>奖励：军刀精熟转化器 ×3 | | |

### 敌军信息

| 精英机体 | |
|---|---|
| MG | 自由高达、冲击高达（强攻魅影）、正义高达、完美突击高达、天意高达、命运高达 |
| **王牌机体** | |
| MG | 突击自由高达、命运高达、传说高达 |
| **BOSS 机体** | |
| MG | 无限正义高达、突击自由高达 |

备注：完成 Africa Tower 区域的任务“通天桥”和 Island Iffish 区域的任务“先驱”后出现。

# 追加任务第十二弹 高达 DX

## 追加 12A：黄金色闪光

| 任务类型 | 一般任务 | 难易度 | 7 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：劣质高刚性塑胶 ×7<br>B：100000 GP<br>A：高达 DX 武器基础 –H×1<br>S：火箭炮精熟转化器 ×1 | | |
| 挑战项目 | 条件：不使用重试机会完成任务<br>奖励：双刃基础 M– Ⅰ ×2 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体<br>奖励：高达琉姆基础 M×3 | | |

### 敌军信息

| 普通敌人 | |
|---|---|
| HG | 华沙哥高达 |
| MG | 百式、晓（大鹫装备）、高达 X（分裂者） |
| **精英机体** | |
| MG | 高达 X、晓（不知火装备）、神高达、盟主高达 |
| **王牌机体** | |
| MG | 高达 DX |
| **BOSS 机体** | |
| MG | 高达 DX、华沙哥破坏者高达 |

备注：完成 Africa Tower 区域的任务“通天桥”和 Island Iffish 区域的任务“先驱”后出现。

## 追加 12B：月亮出来了吗？

| 任务类型 | 生存任务 | 难易度 | 10 |
|---|---|---|---|
| 评价奖励 | C：优质高刚性塑胶 ×7<br>B：123100 GP<br>A：高达 DX 武器基础 –M×1<br>S：双刃精熟转化器 ×1 | | |
| 挑战项目 | 条件：在我方战力高于 50% 的状态下完成任务<br>奖励：机枪基础 M– Ⅱ ×1 | | |
| | 条件：击破所有王牌机体<br>奖励：战斧精熟转化器 ×3 | | |

### 敌军信息

| 普通敌人 | |
|---|---|
| MG | 高达 X（分裂者） |
| **精英机体** | |
| MG | ZZ 高达、Z 高达、百式、高达 X（分裂者）、华沙哥破坏者高达、∀ 高达 |
| **王牌机体** | |
| MG | 高达 DX、华沙哥破坏者高达 |
| **BOSS 机体** | |
| MG | 高达 X、高达 DX |

备注：完成 Africa Tower 区域的任务“通天桥”和 Island Iffish 区域的任务“先驱”后出现。

3DS

# 最终幻想 探索者

◆ A・RPG ◆ Square Enix ◆日版◆ 2014 年 12 月 18 日

## バトル・オブ・シューターズ

**更新日期：2015 年 3 月 5 日**

| 任务等级 | ★ 9 |
|---|---|
| 任务内容 | 讨伐 1 只变异体ドリュアス和 1 只变异体シヴァ |
| 限制时间 | 60 分钟 |
| 接受任务条件 | 3000 金钱、开启★ 9 主要任务、【武器限定】弓、铳、重火器 |
| 目的地 | ヒバト地下空洞、沉没飞空艇ダニグラン |
| 任务报酬 | 75000 金钱、40000CP、魔人の药 ×3 |

### 任务解说

很有挑战性的一个任务，由于限定了只能使用远程武器作战，这样一来大部分职业都无法使用了。这里推荐的职业是机工士，武器则选择硬直短、威力足的铳。要面对的两只召唤兽中，变异体ドリュアス是最大的难点，一定要躲开“捕食”和“とても臭い息”这两招，否则会被每秒 400 伤害的毒效果折磨得死去活来。两只召唤兽距离很近，只要能在 40 分钟内解决掉变异体ドリュアス，剩下的时间足以干掉变异体シヴァ完成任务。

## 神兽・最终决战！

**更新日期：2015 年 3 月 19 日**

| 任务等级 | ★ 10 |
|---|---|
| 任务内容 | 讨伐 1 只神兽 |
| 限制时间 | 60 分钟 |
| 接受任务条件 | 4000 金钱、开启★ 10 主要任务 |
| 目的地 | 星の最果て |
| 任务报酬 | 100000 金钱、50000CP、フェニックスの羽根 ×3 |

### 任务解说

难度非常高的一场战斗。这个任务的任务选项里被强行勾选了“敌の强さアップ”和“敌の强さ大アップ”这两项，导致神兽的伤害和血量变成了原本的 4 倍，在没有一身极品装备和技能强化能力时，不要贸然挑战。战斗的要点是优先破坏神兽两侧的钻头，否则钻头会每隔一段时间放出激光攻击我方成员，在 4 倍伤害的情况下，一旦中招基本就等于被判了死刑。不过钻头发射激光前会有明显征兆，虽然在★ 10 难度下给玩家的反应时间不会太多，但只要不是在普通连击的出招硬直里，基本还是有足够的时间来发动防御技能的，因此不贪刀是此战的保命要诀。虽然打起来会比较慢，但 60 分钟的时间还是非常充裕的。

文 阿鲁 美编 香山

3DS | RPG | 角色扮演·迷宫探索

# 世界树与不可思议的迷宫

世界树と不思议のダンジョン

| | | |
|---|---|---|
| Atlus | 日版 | 2015年3月5日 |
| 1人 | 7538日元 | 对应邂逅通信 |

《世界树迷宫》和《不可思议的迷宫》这两款经典的迷宫RPG作品，对于不少老玩家来说都是值得回忆的经典。而本作则将两款“迷宫”合二为一，融合之后的全新“迷宫”会带给玩家怎样的体验呢？下面就请随小编的攻略来一探究竟吧。

Guide 攻略透解 Through

## 系统详解

### 操作一览

| 按键 | 作用 | |
|---|---|---|
| | 城镇 | 迷宫 |
| 十字键 / 滑杆 | 移动光标 | 移动 |
| A | 决定 | 攻击、对话 |
| B | 取消 | 短按为开启道具选单；长按中移动为冲刺；B+A 为原地踏步；B+Y 为查看信息履历 |
| X | 开启菜单 | |
| Y | 菜单界面快速切换菜单项目 | 短按为转向离自己最近的敌人或同伴；长按配合移动按键为原地转向；Y+R 为观察四周环境 |
| L | 切换角色 | 长按配合 X、Y、A、↑、←、→为使用快捷技能（需在技能一栏里事先设定）；L+START 为查看迷宫地图；L+B 为调查脚下的事物；L+↓为展开队员，需在展开床上操作；L+R 为更换领队 |
| R | 切换角色 | 斜向移动，需长按配合移动 |

### 系统菜单介绍

| 名称 | | 解说 |
|---|---|---|
| アイテム | | 查看、使用道具 |
| スキル | | 查看、升级、设定技能，后文详述 |
| パ－ティ | 调整队伍状态 | |
| | 装备变更 | 更换队伍成员的装备，仅限当前组成队伍的成员 |
| | 状态变化 | 查看队员的异常状态、强化弱体和食用料理的情况 |
| | メンバ－展开 | 展开队员，需在展开床上操作，可用快捷操作 L+B 来执行 |
| | パ－ティ编成 | 调整队伍成员的顺序 |
| 资料集 | 查看各种资料 | |
| | クエスト | 查看已接受的委托 |
| | ミッション | 查看已接受的任务 |
| | モンスタ－图鉴 | 查看魔物图鉴，其中包括普通魔物、D.O.E 和 BOSS 三大类，击倒过的魔物会显示技能、掉落物和所在迷宫等信息 |
| | アイテム辞典 | 查看道具辞典，可了解已获得过的道具的相关信息 |
| | ギルド长の助言 | 查看游戏部分系统的解说 |
| | ギルドカ－ド | 查看自己的公会卡片（战斗履历） |

| 名称 | 解说 | |
|---|---|---|
| システム | 系统 | |
| | 足元を调ベル | 调查脚下的事物，可用快捷操作 L+B 来执行 |
| | 周围を见渡す | 观察四周环境，可用快捷操作 Y+R 来执行 |
| | メッセ－ジ履历 | 查看信息履历，可用快捷操作 B+Y 来执行 |

| 名称 | 解说 | |
|---|---|---|
| システム | オプション | 调整游戏设定 |
| | 冒险の中断 | 迷宫中存档，完成操作后自动返回标题界面，读档后记录消失，不存档直接关机视为队伍全灭 |
| 迷宫マップ | 查看迷宫地图，可用快捷操作 L+START 来执行 | |

# 城镇设施介绍

## 旅笼かすみ屋

旅行者之家，玩家可以将迷宫里获得的道具和金钱存放在和蔼的老板娘这里。初期只能存放 100 种物品，可在“街の发展计画”中升级“宿场地域”后增加可存放物品的数量。存放的部分同种类物品可叠加，以减少所占据的空间。离开时有可能获得老板娘赠予的便当，设施升级后，可获得的便当种类会增加。同类便当最多只能拥有一个，需要使用掉之后才会重新获得老板娘的赠予。

**菜单介绍★**

| 名称 | 作用 |
|---|---|
| 预ける | 存放 |
| アイテム | 存放道具 |
| お金 | 存放金钱 |
| 受け取る | 取出 |
| 武器 | 取出武器 |
| 防具 | 取出防具 |
| アクセサリ | 取出饰品 |
| 消耗品 | 取出消耗品 |
| お金 | 取出金钱 |
| セ－ブ | 存档 |
| 会话 | 和设施对应 NPC 对话 |
| 外に出る | 离开 |

## ダ・ナ直卖店

类似其他同类作品中的商店，可在此处购买和贩卖装备、道具等，在迷宫中获得的素材也可以在此处贩卖。游戏中新装备的开启跟贩卖素材的数量和种类直接挂钩，购买新装备需要花费金钱和指定数量的素材，而这些素材的种类和数量就是玩家卖到店铺中的那些。随着流程的推进，会逐渐开启锻冶和强化合成的功能。

**菜单介绍★**

| 名称 | 作用 | |
|---|---|---|
| 商品を买う | 购买商品 | |
| | 武器 | 购买武器 |
| | 防具 | 购买防具 |
| | アクセサリ | 购买饰品 |
| | 消耗品 | 购买消耗品，包括药品、卷轴和面包 |
| アイテムを卖る | 贩卖物品 | |
| | 持ち物 | 贩卖持有物，按方向键或滑杆的左右可切换商品和素材 |
| | 仓库：武器 | 贩卖仓库里的武器 |
| | 仓库：防具 | 贩卖仓库里的防具 |
| | 仓库：アクセサリ | 贩卖仓库里的饰品 |
| | 仓库：消耗品 | 贩卖仓库里的消耗品 |
| 锻冶 | 通过消耗素材为武器和盾牌附加额外能力，可附加的能力会随着该设施等级的提升和完成特定委托后逐渐解锁，武器和盾牌可附加的能力有所不同。一般来说，一把武器是否优秀，除了要关注它本身的攻击力外，可用于附加额外能力的孔洞数量也要尽可能多才好 | |
| | 武器 | 锻冶武器 |
| | 盾 | 锻冶盾 |
| 强化合成 | 将指定武器或盾牌和 +X 的武器或盾牌进行合成，合成时只需消耗金钱和用于合成的武器，用于合成的武器附加的数字越多，消耗金钱数量越多。强化合成只提升武器的攻击力，武器有强化等级上限。除了通过合成强化外，还可以使用“猛き战いの卷物”和“圣なる守护の卷物”来强化武器和盾牌 | |
| | 武器 | 强化武器 |
| | 盾 | 强化盾牌 |
| 会话 | 和设施对应 NPC 对话 | |
| 外に出る | 离开 | |

# 食堂琥珀轩

这里是接受委托和食用料理的地方，委托的种类会随着流程的推进逐渐增加，完成委托可获得金钱、经验、道具等奖励，奥义书为职业专用道具，对应特定职业的专有爆裂技。料理则需要提升该设施的等级后才会增加，完成 DLC 委托后也可以获得几个效果非常不错的料理。

## 菜单介绍

| 名称 | 作用 |
|---|---|
| クエスト | 接受、完成委托 |
| 料理を注文 | 食用料理 |
| 食堂の客 | 与食堂的客人对话，可看到他们的小故事 |
| 会话 | 和设施对应 NPC 对话 |
| 外に出る | 离开 |

## 委托表

| 委托名 | 完成方法 | 报酬 | 备注 |
|---|---|---|---|
| 第 1 回饮食店地域『发展感谢祭』 | 交纳 1 个“デモンホッパ－の内翅”，打倒出没于第 3 迷宫等地的デモンホッパ－可获得 | 2500en、全员 200 经验值 | 饮食店地域升级到★★ |
| 第 2 回饮食店地域『发展感谢祭』 | 交纳 1 个“しなやかなツタ”，打倒出没于第 4 迷宫等地的大食い草可获得 | 3500en、全员 400 经验值 | 饮食店地域升级到★★★ |
| 第 3 回饮食店地域『发展感谢祭』 | 交纳 1 个“猛猪の厚皮”，打倒出没于第 5 迷宫等地的イノシシ可获得 | 4500en、全员 600 经验值 | 饮食店地域升级到★★★★ |
| 第 4 回饮食店地域『发展感谢祭』 | 交纳 1 个“电气蛙の舌”，打倒出没于第 6 迷宫等地的电气ガエル可获得 | 5500en、全员 800 经验值 | 饮食店地域升级到★★★★★ |
| 第 5 回饮食店地域『发展感谢祭』 | 交纳 1 个“弓なりの尾骨”，打倒出没于第 7 迷宫等地的火食い鸟可获得 | 6500en、全员 1000 经验值 | 饮食店地域升级到★★★★★★ |
| 砦の建设テストにご协力下さい | 在迷宫里建设据点 | 知识のハンマ－、全员 200 经验值 | 剧情推进 |
| 剑士の奥义书が欲しいか? | 让剑士独自讨伐 3 只出没于第 3 迷宫等地的啮みつき草 | フルゲインの奥义书、全员 200 经验值 | – |
| 圣骑士の奥义书を进呈するよ | 让圣骑士独自讨伐 3 只出没于第 2 迷宫等地的爆弹カズラ | イ－ジスの盾の奥义书、全员 200 经验值 | – |
| 『至高の魔弹』を击ちたい? | 让枪手独自讨伐 3 只出没于第 3 迷宫等地的ひっかきモグラ | 至高の魔弹の奥义书、全员 200 经验值 | – |
| 奥义『始原の印术』を授けよう | 让印术士独自讨伐 3 只出没于第 2 迷宫等地的ボ－ルアニマル | 始原の印术の奥义书、全员 200 经验值 | – |
| 锻冶工房地域の发展に协力を! | 将锻冶工房地域升级到★★★ | 超医术の奥义书、全员 200 经验值 | – |
| 『飞蝗の脚』买取强化中! | 卖出 2 个“飞蝗の脚”，打倒出没于第 1 迷宫等地的グラスイ－タ－可获得 | アリアド ネの糸 | 可重复完成 |
| 丈夫な木片を伐采して! | 交纳 3 个“丈夫な木片”，可在第 2 迷宫采集 | パラゾニウム、全员 100 经验值 | – |
| 蓝结晶の采掘をお愿いします | 交纳 1 个“蓝结晶”，可在第 2 迷宫采集 | 猛き战いの卷物 x 2、全员 100 经验值 | – |
| 爆弹葛の果皮を调达しておくれ | 交纳 1 个“爆弹葛の果皮”，打倒出没于第 2 迷宫等地的爆弹カズラ可获得 | 固い皮 | 可重复完成 |
| 冒险者登录枠を増やしたい者へ | 发展ギルド 地域 | 世界树の叶 x 2、全员 200 经验值 | |
| 溪流ノ支流で魔物を退治してくれ | 讨伐 3 只出没于溪谷ノ支流的はさみカブト | 钝足の印石 x 2 | 可重复完成 |
| 毒茸の菌糸を调达しておくれ | 交纳 1 个“毒茸の菌糸”，可在溪谷ノ支流等地采集 | 土龙の爪 | 可重复完成 |
| 小さな花を采取して下さい | 交纳 1 个“小さな花”，可在第 2 迷宫采集 | 2000en、全员 400 经验值 | 剧情推进 |
| 仙鹤人参を采取して顶戴! | 交纳 1 个“仙鹤人参”，可在第 2 迷宫采集 | 麻痹の丸药 ×3、全员 600 经验值 | – |
| 息子の敌を讨って顶戴! | 讨伐 3 只出没于第 3 迷宫等地ひっかきモグラ | アムリタ x 3、全员 300 经验值 | – |
| ドジっ子の妹に心当たりある? | 在第 3 迷宫找到职业为印术士的 NPC 将其带回城镇 | 圣なる守护の卷物 ×2、全员 400 经验值 | – |
| 求む、蛙の体液! | 交纳 1 个“蛙の体液”，用坏属性攻击打倒出没于第 3 迷宫等地的森林カエル可获得 | 守りのハンマ－、全员 400 经验值 | – |
| フア－が作れるなら奥义书あげる | 交纳 3 个“ウサギの尻尾”，打倒出没于第 4 迷宫等地的森ウサギ可获得 | ソニックダンスの奥义书、全员 200 经验值 | – |
| 奥义『黄幡の咒言』を求めし者へ | 让咒术师独自讨伐 3 只出没于第 4 迷宫的トリップマッシュ | 黄幡の咒言の奥义书、全员 200 经验值 | – |
| 忍者の奥义を传授しよう | 让忍者独自讨伐 3 只出没于第 4 迷宫等地的はさみカブト | 霞斩りの奥义书、全员 200 经验值 | – |
| オテガミとどけてください | 和赤狮子商店的リズリ－对话 | マクアフティル、全员 600 经验值 | – |
| 第 4 迷宫の残党 D.O.E 讨伐依赖 | 讨伐第 4 迷宫的 D.O.E 狂乱の角鹿 | 黄泉の粉、全员 300 经验值 | – |
| 可爱い妹を泣かせるなよ | 在第 4 迷宫找到职业为枪手的 NPC 将其带回城镇 | 猛き战いの卷物 ×2、全员 600 经验值 | – |
| 风来人マスタ－を探してくれ | 用风来人独自在第 4 迷宫找到风来人マスタ－并将其带回城镇 | 1000en、突风の奥义书 | – |
| 王子を连れ戻して下さらんか | 在第 4 迷宫找到职业为王子的 NPC 将其带回城镇 | 必胜の号令の奥义书、全员 200 经验值 | – |
| 密林ノ兽道で魔物退治を赖む! | 讨伐 3 只出没于密林ノ兽道等地的军队バチ | 抜け驱けの印石 ×2 | 可重复完成 |
| 求む、坏れた硬角! | 交纳 1 个“坏れた硬角”，用坏属性攻击打倒出没于溪谷ノ支流等地的はさみカブト可获得 | 耐冰のハンマ－、全员 400 经验值 | – |

| 委托名 | 完成方法 | 报酬 | 备注 |
|---|---|---|---|
| テブクロ群草を采取して顶戴! | 交纳 1 个“テブクロ群草”，可在第 4 迷宫采集 | 睡眠の丸草 x 3、全员 800 经验值 | – |
| 第 5 迷宫の残党 D.O.E 讨伐依赖 | 讨伐第 5 迷宫的 D.O.E アイスシザ – ズ | 黄泉の粉、全员 400 经验值 | – |
| 第 5 迷宫にいたのは谁の妹 | 在第 5 迷宫找到职业为舞者的 NPC 将其带回城镇 | 圣なる守护の卷物 x 2、全员 800 经验值 | – |
| 雪意ノ冰穴で赖みがあるんや | 讨伐 5 只雪意ノ冰穴里的魔物 | スキル封じの印石 x 2 | – |
| 冰爆葛の果皮を调达しておくれ | 交纳 1 个“冰爆葛の果皮”，打倒出没于第 5 迷宫等地的冰爆カズラ可获得 | 天铁の甲壳 | 可重复完成 |
| 求む、封じられた黑爪! | 交纳 1 个“封じられた黑爪”，让出没于第 5 迷宫的オオヤマネコ陷入“腕封じ”状态后再将其打倒可获得 | 命中のハンマ –、全员 800 经验值 | – |
| 姫リンゴを采取して顶戴! | 交纳 1 个“姫リンゴ”，可在第 5 迷宫采集 | 白の水药、全员 1000 经验值 | – |
| 黑银の蟹甲罗を赖めるかの | 交纳 1 个“黑银の蟹甲罗”，打倒出没于第 6 迷宫等地的メタルシザ – ス可获得 | 月虹之盾、全员 800 经验值 | – |
| 角付きの伞を调达しておくれ | 交纳 1 个“角付きの伞”，打倒出没于第 6 迷宫等地的痹れエリンギ可获得 | 漆黑檀の心材 | 可重复完成 |
| 『黑辉岩』买取强化中! | 交纳 1 个“黑辉岩”，可在第 6 迷宫采集 | 玉髓 | – |
| 千年树の干を伐采して顶きたい | 交纳 1 个“千年树の干”，可在第 6 迷宫采集 | まだらの手袋 x 2、全员 1000 经验值 | – |
| 第 6 迷宫の残党 D.O.E 讨伐依赖 | 讨伐第 6 迷宫的 D.O.E ジャイアントモア | 黄泉の粉、全员 500 经验值 | – |
| 妹が探していたよ | 在第 6 迷宫找到职业为忍者的 NPC 并将其带回城镇 | 猛き战いの卷物 x 2、全员 1000 经验值 | – |
| 断崖ノ裂ケ目の魔物讨伐依赖ダナ | 讨伐 5 只断崖ノ裂ケ目里的魔物 | 1000en | – |
| タカロカイを采取して顶戴! | 交纳 1 个“タカロカイ”，可在第 6 迷宫采集 | カツカラ、全员 1000 经验值 | – |
| 求む、感电した鸟爪! | 交纳 1 个“感电した鸟爪”，用雷属性攻击打倒出没于第 6 迷宫等地的お化けフクロウ可获得 | 耐炎のハンマ –、全员 1000 经验值 | – |
| 狒狒の兽皮を调达しておくれ | 交纳 1 个“狒狒の兽皮”，打倒出没于第 7 迷宫等地的彷徨う狒狒可获得 | 痛み分けの印石 x 2 | – |
| 风来人を探して下さいな | 在第 1 迷宫里找到名为ヤマユリ的风来人并将其带回城镇 | 琥珀轩增加新料理“山师の焼き肉”、“胜负しの焼き鱼”、“ビックリおにぎり”、全员 200 经验值 | DLC |
| アカプ – カしってる? | 讨伐 3 只“アカプ – カ”，只要接受该任务后，敌人就会在迷宫里随机出现 | 全员 300 经验值 | DLC、可重复完成 |
| 公主を探して下さい | 在第 1 迷宫里找到名为リア的公主并将其带回城镇 | 琥珀轩增加新料理“辉く女神のパスタ”、全员 200 经验值 | DLC |
| 剑士を探しておくれ | 在第 2 迷宫里找到名为ロレッタ的剑士并将其带回城镇 | 琥珀轩增加新料理“妖精の扬げぱん”、“香草入り生春卷き”、“混乱药茶の琥珀割り”、全员 200 经验值 | DLC |
| 金矿の守护者を倒しておくれ | 讨伐 3 只“金矿の守护者”，只要接受该任务后，敌人就会在迷宫里随机出现 | 1000en | DLC、可重复完成 |

※ 该委托列表仅到通关为止。

## 全料理表 ★

| 名称 | 价格 | 效果 | 获得方法 |
|---|---|---|---|
| 初阵のオ – ドブル | 100 | 最大 HP ↑、LUC ↑ | 初始可用 |
| 川鱼のムニエル | 100 | 最大 TP ↑、TEC ↑ | 饮食店地域升级到★★ |
| 旅人の染饭 | 150 | 最大 FP ↑、饱腹度消耗↓ | 饮食店地域升级到★★★ |
| 琥珀轩の耐カリ – | 150 | 毒耐性↑、睡眠耐性↑、混乱耐性↑ | 饮食店地域升级到★★★ |
| 极寒の地のボルシチ | 200 | AGI ↑、回避↑、冰耐性↑ | 饮食店地域升级到★★★★ |
| 特制スタミナ丼 | 200 | 受到致命攻击时，以 1 点 HP 的状态存活 | 饮食店地域升级到★★★★ |
| 要塞ナシゴレン | 250 | 物防↑、属防↑ | 饮食店地域升级到★★★★★ |
| 稻妻クリ – ムソ – ダ | 250 | 命中↑、回避↑、雷耐性↑ | 饮食店地域升级到★★★★★ |
| 冰晶ヶ岳のかき冰 | 300 | 炎耐性↑、琥珀回复量↑ | 饮食店地域升级到★★★★★★ |
| 琥珀轩スペシャル定食 | 300 | 全能力↑↑ | 饮食店地域升级到★★★★★★ |
| 树海アロエヨ – グルト | 350 | 状态异常耐性↑↑、弱体耐性↑↑ | 饮食店地域升级到★★★★★★★ |
| 霜降り肉のステ – キ | 350 | 迷宫入手金额↑、素材入手率↑ | 饮食店地域升级到★★★★★★★ |
| 属性カツレツ | 400 | 炎・冰・雷耐性↑↑ | 饮食店地域升级到★★★★★★★★ |
| 恶魔祓いのパスタ | 400 | 怪物屋和赤狮子商店的出现率降低 | 饮食店地域升级到★★★★★★★★ |
| 宫廷料理のフルコ – ス | 500 | 全能力↑↑、物攻↑↑、自然回复量↑ | 饮食店地域升级到★★★★★★★★★ |
| 皇帝の满汉全席 | 500 | 全能力↑↑、属攻↑↑、琥珀回复量↑ | 饮食店地域升级到★★★★★★★★★ |
| 山师の焼き肉 | 100 | 素材入手率↑↑ | 完成 DLC 任务“风来人を探して下さいな” |
| 胜负しの焼き鱼 | 100 | 迷宫入手金额↑↑ | |
| ビックリおにぎり | 100 | 怪物屋和赤狮子商店的出现率提高 | |
| 妖精の扬げぱん | 100 | 经验值↑↑ | 完成 DLC 任务“剑士を探しておくれ” |
| 香草入り生春卷き | 100 | 稀少个体遭遇率↑ | |
| 混乱药茶の琥珀割り | 100 | 爆裂槽蓄积速度↑ | |
| 辉く女神のパスタ | 100 | 全灭时道具不会消失（强行退出游戏者除外） | 完成 DLC 任务“公主を探して下さい” |

# 冒险者ギルド

管理成员、制作公会卡片、招募冒险者、编成队伍等工作都需要在这里进行操作。其中经常会用到的是成员管理和队伍编成这两项功能，前者可以查看所有成员的装备、技能等信息，还可以即时将他们派遣到据点里；队伍编成决定了接下来要挑战迷宫的队伍配置，挑战后期高难度迷宫时会经常来这里调整队伍。

## 菜单介绍 ★

| 名称 | 作用 | |
|---|---|---|
| ギルドの管理 | 公会管理 | |
| | メンバ－の管理 | 可进行成员的装备变更、技能设定、据点派遣、更改名称、休养以及遣散成员。其中休养可以通过降低角色等级的方式来还原已使用的技能点，每次休养可降低 2 级，角色最低只能降到 Lv4 |
| | ギルドカ－ドを作る | 制作自己的公会卡片 |
| | ギルドカ－ドを见る | 查看自己和通过邂逅通信获得的其他玩家的公会卡片 |
| | すれちがい通信の设定 | 设定邂逅通信，设定后及时关闭游戏也能擦到其他玩家的公会卡片 |
| | QR コ－ドを作る | 制作公会卡片的 QR 码，该 QR 码保存在 SD 卡里 |
| | QR コ－ドを读み入む | 读取其他玩家制作的 QR 码 |
| パ－ティの编成 | 队伍编成 | |
| | 编成する | 编成出战的队伍 |
| | 编成の登录 | 将当前编成的队伍登录到 5 个设定框里 |
| | 登录を呼び出す | 读取已登录到设定框里的队伍 |
| 冒险者の登录 | 新建冒险者 | |
| 助言を受ける | 查看游戏部分系统的解说 | |
| 会话 | 和设施对应 NPC 对话 | |
| 外に出る | 离开 | |

# マガンの家

接受任务和升级各地域设施的地方。所有任务均与新迷宫的开启相关，算是必须完成的，完成后可获得大量金钱和少量经验值的奖励。各地域设施可花钱进行升级，升级后，各项设施会追加新的能力或奖励，发展上限会随着流程的推进不断增加，通关后才能升级到满星。全设施升到最高级可获得饰品“大树の纹章”。

## 菜单介绍 ★

| 名称 | 作用 |
|---|---|
| ミッション | 查看、接受任务 |
| 街の发展计画 | 升级各个设施 |
| 会话 | 和设施对应 NPC 对话 |
| 外に出る | 离开 |

## 任务一览表 ★

| 任务名 | 完成方法 | 报酬 |
|---|---|---|
| 第 2 迷宫の魔物を退治されたし | 通过第 2 迷宫 | 2000en、全员 200 经验值、パンダのぬいぐるみ |
| サラ博士を救出されたし | 通过第 3 迷宫 | 3000en、全员 300 经验值 |
| 第 4 迷宫を调查されたし | 通过第 4 迷宫 | 4000en、全员 400 经验值 |
| 第 5 迷宫を调查されたし | 通过第 5 迷宫 | 5000en、全员 500 经验值 |
| 世界树の麓へ到达されたし | 通过第 6 迷宫 | 6000en、全员 600 经验值 |
| 第 7 迷宫を踏破されたし | 通过第 7 迷宫 | 7000en、全员 700 经验值 |
| 『大鸟居ノ森』を调查されたし | 通过第 8 迷宫 | 8000en、全员 800 经验值 |
| 『彼岸ノ园』を调查されたし | 通过第 9 迷宫 | 9000en、全员 900 经验值 |
| 『霸者ノ栖家』を调查されたし | 通过第 12 迷宫 | 10000en、全员 1000 经验值 |

## 街の发展计画各设施升级对应增加能力表 ★

| 名称 | 设施等级 | 效果 |
|---|---|---|
| 宿场地域 | ★★ | 仓库可存放道具种类 +50 |
| | ★★★ | 自身可携带道具数量 +10 |
| | ★★★★ | 仓库可存放道具种类 +50，赠予的便当追加新种类 |
| | ★★★★★ | 自身可携带道具数量 +10 |
| | ★★★★★★ | 仓库可存放道具种类 +50，赠予的便当追加新种类 |
| | ★★★★★★★ | 自身可携带道具数量 +5 |
| | ★★★★★★★★ | 仓库可存放道具种类 +50，赠予的便当追加新种类 |
| | ★★★★★★★★★ | 自身可携带道具数量 +5 |

| 名称 | 设施等级 | 效果 |
|---|---|---|
| 锻冶工房地域 | ★★ | 追加开发新商品，锻冶效果追加“AGI 增加”、“LUC 增加” |
| | ★★★ | 追加开发新商品，锻冶效果追加“头封じ付与”、“腕封じ付与”、“脚封じ付与”、“头封じ耐性”、“腕封じ耐性”、“脚封じ耐性” |
| | ★★★★ | 追加开发新商品，锻冶效果追加“最大 HP 增加”、“最大 TP 增加”、“斩耐性付与”、“坏耐性付与”、“突耐性付与” |
| | ★★★★★ | 追加开发新商品，锻冶效果追加“物理攻击力増加”、“属性攻击力增加”、“クリティカル率增加”、“雷耐性付与” |
| | ★★★★★★ | 追加开发新商品，锻冶效果追加“毒付与”、“睡眠付与”、“麻痹付与”、“毒耐性”、“睡眠耐性”、“麻痹耐性” |
| | ★★★★★★★ | 追加开发新商品，锻冶效果追加“混乱付与”、“テラ－付与”、“混乱耐性”、“テラ－耐性” |
| | ★★★★★★★★ | 追加开发新商品，锻冶效果追加“炎属性付与”、“冰属性付与”、“雷属性付与”、“即死耐性” |
| | ★★★★★★★★★ | 追加开发新商品，锻冶效果追加“即死付与”、“スキル封じ付与” |
| 饮食店地域 | ★★ | 追加新料理，追加“发展感谢祭”系列委托 |
| | ★★★ | |
| | ★★★★ | |
| | ★★★★★ | |
| | ★★★★★★ | |
| | ★★★★★★★ | |
| | ★★★★★★★★ | |
| | ★★★★★★★★★ | |
| ギルド地域 | ★★ | 冒险者登录数量 +5、获得“全力逃走の奥义书” |
| | ★★★ | 可建设探索寨、获得“武息の奥义书” |
| | ★★★★ | 冒险者登录数量 +10、可建设攻击寨、获得“アイテム感知の奥义书” |
| | ★★★★★ | 获得“モンスタ－感知の奥义书”、“ホ－リ－ギフトの奥义书” |
| | ★★★★★★ | 冒险者登录数量 +5、可建设炎属性寨、冰属性寨和雷属性寨 |
| | ★★★★★★★ | 冒险者登录数量 +10、获得“アナライズの奥义书” |
| | ★★★★★★★★ | 可建设仓库寨和豪华寨、获得“祝福の奥义书” |
| | ★★★★★★★★★ | 冒险者登录数量 +10、获得“太古の咒缚の奥义书”、“黑雾の奥义书” |

## サラ迷宫研究所

在这里可以了解到迷宫相关知识以及查看魔物图鉴和道具辞典，感兴趣的玩家可以看看。

### 菜单介绍 ★

| 名称 | 作用 |
|---|---|
| 研究レポ－ト | 查看迷宫相关知识 |
| モンスタ－图鉴 | 查看魔物图鉴 |
| アイテム辞典 | 查看道具辞典 |
| 会话 | 和设施对应 NPC 对话 |
| 外に出る | 离开 |

## 气球艇乘り场

乘坐气球的地方，选择第一项“迷宫へ行く”即可选择前往哪个迷宫探险，其余选项和前面的设施一样，就不再赘述了。

# 迷宫相关

## 迷宫探索

本作中，玩家可组成 4 人队伍进入迷宫冒险。在非 BOSS 战的层数中，玩家只能操控其中一名角色作为领队行动，其余角色由 AI 操控。AI 操控的角色基本可以完成主攻、回复和解除异常状态的工作，不过也不排除发呆的情况，想要最大程度利用好一个职业的职能，还是得手动操控才行。游戏中可按下 L+R 键随时更换领队角色。

## 随机迷宫

进入迷宫后随机生成地形、道具和敌人配置，这种随机性极强的系统是“《不可思议的迷宫》系列”的特色，本作中自然也保留了这一经典要素。迷宫里有向上和向下的楼梯，可分别进入迷宫的上层和下层。随着探索的逐渐深入，迷宫里的怪物会变得越来越强，觉得打起来比较吃力的话，可以在迷宫上层或前期迷宫里适当练级，等学会强力技能后再继续深入。

## 迷宫中的要素

迷宫中充满了丰富的要素，这让随机迷宫探索之旅变得更加神秘。不过，知己知彼才能百战不殆，想要让自己的迷宫探索之旅变得更加顺畅，熟知迷宫里的各种要素就显得非常重要了，下面就一起来看看吧。

### 魔物

迷宫中充满了各种类型的魔物，在小地图上以红点标注，它们会与玩家的队伍一起行动。由于所有的行动均为即时发生，因此熟悉魔物的行动和攻击方式就显得尤为重要。比如遇到了只会攻击自身周围一格范围的魔物，就可以让坦克职业第一时间靠近吸收伤害，远程职业在后方输出；要是遇到了会远距离攻击的魔物，则要第一时间让法系职业或枪手之类的远程攻击手用大威力技能将它们解决掉，避免队伍在移动过程中受到持续攻击。除了普通魔物外，游戏中还有强大的 D.O.E 和迷宫最底层的BOSS等待着玩家的挑战，相关内容详见后文。打倒魔物会获得经验值，并有一定几率获得素材，迷宫中还有机会遇到身上会发光的稀有怪，这种敌人的能力比普通魔物更强，但打倒后获得的经验值更多，掉落素材的几率更高。

### 物品

迷宫的地面上会随机散落各种物品，包括药品、卷轴、印石、武器、防具、饰品、金钱、宝箱等，在小地图上以蓝点标注，这些东西都是在迷宫探索过程中需要尽可能收集的要素。迷宫中散落各地的物品数量非常多，因此在进入迷宫前，不需要携带太多的物品，大部分道具都可以在迷宫中就地取材。不过需要注意的是，要是在迷宫里被团灭，身上的所有道具都会消失，为了避免这一情况发生，出发前带上可以脱离迷宫的“アリアドネの糸”是非常有必要的。

## 宝箱

宝箱在小地图上以闪烁的蓝点标注。宝箱出现的几率要远远低于一般的物品，里面有很大几率获得强化过的武器和装备。不过宝箱有领取时限，在进入有宝箱所在房间的那一刻起，宝箱就开始进入倒计时，时间结束前没有接触宝箱的话，它就会消失不见。每个宝箱的倒计时时限均为随机数，因此在发现房间里有宝箱时，要第一时间去接触，哪怕冒着敌人的炮火也要前进、前进、前前进！这里推荐大家使用“抜け驱けの印石”，其效果是可以直线冲刺，直到碰到墙壁或魔物时才会停下，选好方向使用可以快速接近宝箱所在位置。

## 采集点

采集点在小地图上以星光符号标注。采集点分为矿物、树木、药草三大类，可以采集到特定的素材，采集后自动消失。每个职业都可以进行采集，如果当前职业学会了采集类技能，在采集技能对应的采集物时，可获得更多的素材。

## 琥珀

琥珀不会在小地图上显示，在迷宫中以橙色果冻状大量分布于各处，踩踏后琥珀会消失，并为踩踏的角色回复 TP 和 FP，使用得当可大幅提升队伍的续航能力。特别是靠技能进行强力输出的法系职业，在探索迷宫的过程中要多绕路去踩踏琥珀，可以节约不少回复 TP 的药品。

## 展开床

展开床显示为红色果冻状，只会出现在房间的出入口，踩踏上去后按 L+B 可在房间入口处展开队伍，按↓键更换角色的站位。此操作只需消耗 1 回合，便能让整个队伍进入房间并完成站位，可谓非常划算。如果不进行展开操作直接踏过展开床时，该设备会一定几率破损，并为队伍所有成员回复 TP。

## 陷阱

隐藏在房间里的陷阱是“《不可思议的迷宫》系列”的一大特色。陷阱只会存在于房间里,在通道里行走时无需担心。陷阱藏在地面下,普通情况下是看不到的,使用“よくみえの目药”后可以察觉到陷阱的位置，不过只有使用了该道具的角色才能看到陷阱，AI 同伴是不知道陷阱位置的，此时可以通过攻击让陷阱显形，这样 AI 同伴就会绕开陷阱了。

| 名称 | 效果 |
| --- | --- |
| 落石の罠 | 头顶落下石块造成小伤害 |
| 木の矢の罠 | 随机方向射来木箭造成小伤害 |
| 毒矢の罠 | 随机方向射来木箭造成小伤害且附加中毒和钝足效果 |
| 铁球の罠 | 随机方向射来铁球造成小伤害，对被攻击的目标造成击退效果 |
| 钝足の罠 | 陷入钝足状态 |
| 回转床の罠 | 陷入混乱状态 |
| 影缚りの罠 | 陷入脚封じ状态 |
| 部位封じの罠 | 随机封印头、腕、脚的其中一个部位 |
| スキル封じの罠 | 无法使用技能 |
| 魔物召唤の罠 | 召唤出随机数量的魔物围攻玩家 |
| ワ－プの罠 | 将踏上陷阱的成员随机传送到其他房间 |
| 爆发の罠 | 踏上后发生爆炸，对自身及四周的目标造成大伤害 |
| TP マイナスの罠 | 减少 10 点 TP |

※以上为到通关为止的所有陷阱。

## 怪物屋＆宝物屋

每层迷宫都有细长的道路和宽阔的房间组成，一般的房间里会随机分布着少量的魔物，不过迷宫中也有一定几率遇到魔物大量聚集的怪物屋，准备不充分进入时，很容易被一大群魔物围攻至死。在踏入怪物屋后，建议立即使用攻击范围覆盖整间房间的爆裂技或魔法快速灭敌。虽然怪物屋非常危险，但房间里的宝箱和散落在地面的物品数量都非常多，将“富贵险中求”这句话体现得淋漓尽致。需要注意，怪物屋里的陷阱数量较多，建议使用“罠破坏の巻物”直接破坏掉所有陷阱。宝物屋里散落着大量物品，不过这种房间一般都是没有入口的，需要用到风来人的挖墙技能“トンネル”来开路。

## 不可思议的雾

在一层迷宫中逗留的时间太久的话，系统就会提示有不可思议的雾正在接近，这种提示一共会出现三次，如果继续留在此层，那么很快就会被强行送离迷宫。以此方法离开迷宫时，等同于队伍全灭，会损失道具、装备和一半的金钱，一定要尽量避免这种情况发生。

## 赤狮子商店

在迷宫中随机出现的房间，地面为紫色，地上会放置各种物品，踏上物品后可选择是否拾取，如果拾取了可以和店主对话花钱购买，直接和店主对话还可以对装备进行强化合成。要是拿了地上的物品不给钱就离开（靠近出口时店主会出言提

醒），或者直接攻击店主，她就会召唤出强大的赤狮子来攻击玩家。此时，玩家进入小偷状态，该状态下不能更换领队角色、无法使用直接离开迷宫的道具和技能、无法使用爆裂技“全力逃走”这类快速移动的手段，而敌人固定为倍速行动，并且能力很强，很快就能靠近我方队伍开始屠杀。不过只要离开本层迷宫就能解除小偷状态，可以规划好行动路线，配合风来人的技能“トンネル”挖墙，以直线距离快速离开。

## 蚁穴构造

在本作中，每层迷宫从左到右共有A～G这7个区域，每次进入迷宫时，除了迷宫第一层的区域为固定位置外，其他层数的区域会在A～G这7个位置随机变化，让整个地图看起来就像蚁穴的构造一般复杂多变。不过，只要在任意区域里建设了据点，那么该迷宫的蚁穴构造就会被固定下来。当然，重新进入迷宫时，每个区域的地形和魔物分布还是会变的。

## 据点建设

据点除了用于固定迷宫的蚁穴构造，还可以探知一定范围内蚁穴的分布，更可以派遣没有参战的队员前来训练，训练的队员是可以获得经验值的，大大减轻了更换职业重复练级的压力。迷宫中，只有已到达的区域可以建造据点，调出地图界面并选择可建设据点的阶层（迷宫深处的阶层会显示建设NG，代表无法建设据点），花费金钱就能开始建设据点了，不同类型的据点拥有不同

的效果。在迷宫中行动一段时间后就能完成据点的建设，前往迷宫的下一层时据点正式完工，之后在地图界面选择据点后就能安排没有出战的队员进来训练了。

在有据点的情况下，进入迷宫时可选择直接前往据点所在位置，这在后期挑战层数较多的迷宫时有很大帮助。根据迷宫的不同，可以修建的据点数量也有所区别。随着流程的推进和城镇的发展，可修建的据点的种类也会逐渐增多，下面给出游戏中所有种类据点的开启条件和用途。

| 据点名称 | 开启条件 | 建设费 | 探测范围 | 作用 |
|---|---|---|---|---|
| 基本寨 | 剧情触发 | 1500en | 1格 | 没有附加能力，一般用作抵挡 D.O.E |
| 探索寨 | ギルド地域升级到★★★ | 2800en | 3格 | 探测范围和寨专用装备更加优秀的据点，依旧没有附加能力 |
| 攻击寨 | ギルド地域升级到★★★★ | 3600en | 4格 | 寨专用装备与探索寨一样，但会为身处该据点的我方成员增加物理攻击力 |
| 炎属性寨、冰属性寨、雷属性寨 | ギルド地域升级到★★★★★★ | 3600en | 4格 | 寨专用装备档次再度提升，并且会为身处该据点的我方成员增加对应属性的攻击力 |
| 仓库寨 | ギルド地域升级到★★★★★★★★ | 5000en | 3格 | 寨专用装备档次提升到最高，放置在该据点内的道具不会消失，可充当仓库使用，但据点被破坏后道具会随之消失 |
| 豪华寨 | ギルド地域升级到★★★★★★★★ | 9999en | 5格 | 兼具其他据点的所有功能 |

## 队伍全灭

在迷宫探索过程中，很有可能遭遇强敌而导致队伍全灭。一旦队伍全灭，当前所持的所有道具和素材会全部消失，并且每名成员的装备随机消失一件，算是比较严重的惩罚。需注意，在迷宫里不中断存档强行退出游戏也视为队伍全灭，想投机取巧在本作中可是行不通的。想避免全灭惩罚，正统的办法是使用救助系统，当然还可以食用完成 DLC 任务“公主を探して下さい”后追加的名为“辉く女神のパスタ”的料理，其效果也可以免除全灭惩罚。

## 救助系统

当玩家在迷宫中修建了据点，并在据点中派遣了人员驻扎的情况下，在探索该迷宫时队伍全灭后就会自动进入救助系统。游戏画面自动转到公会，在编成救助队伍后选择“外に出る”即可进入迷宫进行救助。需注意，救助队伍只能进入之前被全灭的队伍所在的迷宫。进入迷宫后，需救助的队伍所在区域会显示“HELP”字样，找到被全灭的队伍后选择一起返回城镇即可正式完成救助，从而避免全灭惩罚。

## 徘徊的冒险者

在迷宫中，可以遇到徘徊的冒险者，靠近后按 A 键可以与他们对话，与其对话后有一定几率可以获赠道具，在队伍全灭时，失去的道具有可能被他们回收。选择“ギルドに诱う”可以邀请他们加入公会并正式成员自己团队的一员。在出战队伍人数不足 4 人时，与他们对话后还可以选择“サポ－トを赖む”，让其临时加入队伍冒险，不过在离开该层迷宫后，临时加入的冒险者就会离队，并且临时加入的冒险者不能主动操控，只能作为帮手辅助玩家。

## 树海磁轴

迷宫最深处和修建的据点（非基本砦）里都有树海磁轴。迷宫据点里的树海磁轴共有三个功能，分别是：1. 强制时间流逝（强制的に时间を进める）；2. 移动到其他据点（他の寨へ移动する）；3. 返回城镇（街に戻る）。后两个功能可直接从字面意思理解，不再赘述；第一个功能为消耗全员 50 点 FP 让时间流逝，在修建据点时可利用此功能让据点立即完工，也可以利用此功能加快 D.O.E 的行进速度。而迷宫最深处的树海磁轴只有返回城镇的功能。

# 战斗相关

## HP、TP和FP

HP代表角色的血量，受到攻击时会被削减，移动或原地踏步可慢慢回复，为0时战斗不能，可以通过使用道具或技能将其复活，但是复活时只会回复HP，TP和FP会保持战斗不能前的数值；TP代表角色的能量值，释放技能或魔法时需要消耗该数值，低于技能或魔法所需的消耗量时则无法继续释放，可通过使用道具或踩踏琥珀进行回复；FP代表角色的饱腹度，在迷宫里，做出移动、原地踏步、攻击、使用技能等动作时都会消耗该值，根据职业的不同，移动时对饱腹度的消耗程度也有所区别，具体情况可参见后文的“职业介绍”部分。FP为0后，移动时开始逐渐扣除HP，算是比较危险的状态，FP可通过使用道具或踩踏琥珀进行回复。需要注意，在组队探索迷宫时，只有玩家操控的领队成员在移动时才会消耗FP，在迷宫中移动时勤换领队可以大大提升队伍的续航能力。

## 行动

玩家和魔物在迷宫中会同时行动，玩家在做出动作的同时，魔物也会逐渐靠近并攻击玩家，因此合理地行动在迷宫探索时至关重要，后期高难度迷宫里，一次错误的行动往往会导致队伍被打残、甚至是全灭的严重后果。

## 移动

使用十字键或滑杆即可操控角色的移动，可移动的方向为上、下、左、右加上四个斜方向，每移动一步视为消耗一个回合。长按B键配合移动为冲刺，可在直线方向快速前进，碰到阻挡物或有其他道路可走时会自动停下。无论普通移动还是快速移动，消耗饱腹度的频率是不会变的。

## 攻击

本作中，除了使用铳的枪手外，其他职业的普通攻击均为近距离攻击。虽然普通攻击并不是克敌的利器，但好处在于几乎无消耗，配合高攻击力的武器后，用来清理浅层迷宫的魔物还是很不错的。另外，本作中有受到攻击时只能打出固定伤害的魔物，大威力技能用在这类魔物身上就很浪费了，不过这类魔物一般血量较低，用普通攻击来对付是最好的。

## 技能&魔法

由于本作可组成4人队伍，非玩家操作的领队角色会根据战况自动使用技能或魔法，不过AI的智能有限，为了不让它们乱用招式，玩家可以在技能界面中，用光标选择技能后按Y键开启/关闭指定技能或魔法，被关闭的招式AI是不会使用的，特别是后期消耗TP较多的招式一定要将其关闭，这样可以在迷宫探索过程中省下不少的TP。技能界面中的“ショ－

トカット”一栏里可以设定快捷技能，一般来说可以将常用技能或魔法进行设定，设定好之后就可以在迷宫里按下 L+ 对应功能键快速释放。所有职业都需要通过给技能树加点来学会丰富技能或魔法，强力的攻击型技能是用来对付深层迷宫的魔物、D.O.E 以及 BOSS 战的利器；被动技能则主要用来强化角色自身的能力以及增加攻击型技能的威力和加成效果。具体每个职业的技能和魔法的能力参见后文的“职业介绍”部分。

## 爆裂技（ブラストスキル）

在迷宫中打倒魔物或踩踏琥珀时会蓄积爆裂槽，蓄满后可以累积爆裂点数，最多可累积 5 个。消耗爆裂点数可使用种类丰富的爆裂技，除了初期流程在剧情中获得的 5 个外，其余的都需要通过完成委托或升级设施后才能学会。下面给出所有爆裂技的获得方法和效果。

| 名称 | 消耗爆裂点数 | 获得方法 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|---|---|
| 全员指挥 | 1 | 剧情获得 | 9 回合内，玩家可分别操作队伍中所有成员的行动 | – |
| 待机命令 | 1 | 剧情获得 | 发出全员待机的指令，使用爆裂技“命令解除”或更换领队后解除指令 | – |
| 散开命令 | 1 | 剧情获得 | 发出全员散开的指令，使用爆裂技“命令解除”或更换领队后解除指令 | – |
| 追从命令 | 1 | 剧情获得 | 发出全员跟随领队的指令，使用爆裂技“命令解除”后解除指令 | – |
| 命令解除 | 0 | 剧情获得 | 解除下达的全员指令 | – |
| 全力逃走 | 1 | ギルド地域 Lv2 | 瞬移到最后使用过的楼梯处 | – |
| 武息 | 2 | ギルド地域 Lv3 | 自身 HP 全回复 | – |
| アイテム感知 | 4 | ギルド地域 Lv4 | 感知当前层数的迷宫中道具和楼梯的位置 | – |
| モンスタ–感知 | 4 | ギルド地域 Lv5 | 感知当前层数的迷宫中魔物的位置 | – |
| ホ–リ–ギフト | 2 | ギルド地域 Lv5 | 5 回合内，房间中的成员获得经验值增加，敌人的素材掉落率提升 | – |
| アナライズ | 1 | ギルド地域 Lv7 | 将房间中的所有魔物登录到魔物图鉴中 | – |
| 祝福 | 5 | ギルド地域 Lv8 | 解除所有装备品和持有物的诅咒效果 | – |
| 黑雾 | 3 | ギルド地域 Lv9 | 房间中所有敌人的异常状态效果延迟 5 个回合 | – |
| 太古の咒缚 | 3 | ギルド地域 Lv9 | 使正面的敌人陷入“头封じ”、“腕封じ”、“腕封じ”状态持续 5 个回合 | – |
| フルゲイン | 3 | 完成委托“剑士の奥义书が欲しいか？” | 武器专用技能，对房间全体敌人发动强力斩属性攻击 | 剑士专有爆裂技 |
| イ–ジスの盾 | 3 | 完成委托“圣骑士の奥义书を进呈するよ” | 盾专用技能，2 回合内我方全员不受到伤害 | 圣骑士专有爆裂技 |
| 至向の魔弹 | 3 | 完成委托“『至高の魔弹』を击ちたい？” | 铳专用技能，释放攻击距离为 5 格的魔弹，击退被命中的敌人并使其陷入麻痹状态 | 枪手专有爆裂技 |
| 始原の印术 | 3 | 完成委托“奥义『始原の印术』を授けよう” | 对房间全体敌人发动强力无属性攻击 | 印术士专有爆裂技 |
| 超医术 | 3 | 完成委托“锻治工房地域の发展に协力を！” | 房间内我方全体 HP 全回复，不利状态全解除 | 医术师专有爆裂技 |
| ソニックダンス | 3 | 完成委托“フア–が作れるなら奥义书あげる” | 5 回合内，房间内我方全体行动速度和回避率上升 | 舞者专有爆裂技 |
| 黄幡の咒言 | 3 | 完成委托“奥义『黄幡の咒言』を求めし者へ” | 5 回合内，使房间全体敌人陷入混乱和テラ–状态并自我攻击 | 咒术师专有爆裂技 |
| 秘传 霞斩り | 3 | 完成委托“忍者の奥义を传授しよう” | 刀专用技能，对房间全体敌人发动附带即死效果的斩击 | 忍者专有爆裂技 |
| 必胜の号令 | 3 | 完成委托“王子を连れ戻して下さらんか” | 2 回合内，我方队伍造成的伤害增加，受到的伤害减半 | 王子＆公主专有爆裂技 |
| 突风 | 3 | 完成委托“风来人マスタ–を探してくれ” | 将房间里的魔物吹飞，但魔物并不会因此被打倒 | 风来人专有爆裂技 |

## 属性

游戏中共有斩、突、坏、炎、冰、雷、无七种属性，其中斩、突、坏对应物理攻击，通常是武器自带的属性；炎、冰、雷、无对应属性攻击，通常为魔法和部分技能附带的属性。敌人和武器附加能力中，有属性耐性这项数值，耐性越高，受到该属性伤害就越低。敌人的属性耐性中，蓝色字体表示低于通常水平、红色字体表示高于通常水平，“铁壁”代表几乎无法造成伤害，可在魔物图鉴里查看。无属性则不受属性耐性的影响。

## 异常状态

在迷宫的探索中，受到特定招式的攻击或踩到特定的陷阱后，会让目标陷入异常状态。所有异常状态都会随着时间的流逝自动消失，不过有不少异常状态会严重影响到战斗中的我方角色，因此在有条件的前提下，尽快解除异常状态是迷宫探索时的首要选择。

| 状态异常 | 说明 |
| --- | --- |
| 中毒 | 每回合损失 HP，中毒的同时还会附加钝足效果，一定时间后自动恢复 |
| 混乱 | 移动和攻击变为随机方向，会对友方同伴造成误伤，一定时间后自动恢复 |
| 麻痹 | 无法行动，与同伴交换位置或受到攻击后自动回复（无论此次攻击是否命中都会解除状态） |
| テラ－ | 一定几率无法行动，一定时间后自动恢复 |
| 催眠 | 无法行动，一定时间后自动恢复，受到攻击不会解除状态 |
| 腕封じ | 无法使用腕部技能且物理防御力降低，一定时间后自动恢复 |
| 头封じ | 无法使用头部技能且魔法防御力降低，一定时间后自动恢复 |
| 脚封じ | 无法使用脚部技能并且无法移动，一定时间后自动恢复 |
| スキル封じ | 无法使用技能，一定时间后自动恢复 |

※钝足属于弱体状态，效果为行动速度减半。

## BOSS战

和迷宫探索时的全队行动不同，BOSS 战时玩家可以操控队伍中每名角色的行动，真正体现出全队配合的魅力。根据队伍搭配的不同，所运用的战术自然也有所区别。但一般来说，都是让肉盾职业紧贴 BOSS 并进行嘲讽；远程、辅助和治疗远离 BOSS 并分散站位，做好自己的本职工作。游戏中的 BOSS 大多很强力，法系职业的 TP 消耗速度快，等级和装备不达标的脆皮职业很容易被秒杀，因此复活道具和 TP 回复类道具一定要带够。另外，BOSS 战时无法使用“アリアドネの糸”脱离迷宫，觉得对战斗没把握，可以提前购买道具“黄泉の粉”，这样一来在 BOSS 战中我方全灭时也有了保障。

## D.O.E

从某种程度上来说，这是比 BOSS 更难缠的强大敌人。从第 4 迷宫开始，每隔一段时间就有 D.O.E 在迷宫深处的某个房间出现，玩家在向下探索迷宫的同时，它们也会以缓慢的速度不断往迷宫上层前进。如果让 D.O.E 成功脱离迷宫，那么玩家所在的城镇就会遭到破坏，部分设施会暂时变得无法使用，因此我们要想办法将 D.O.E 堵在迷宫里。

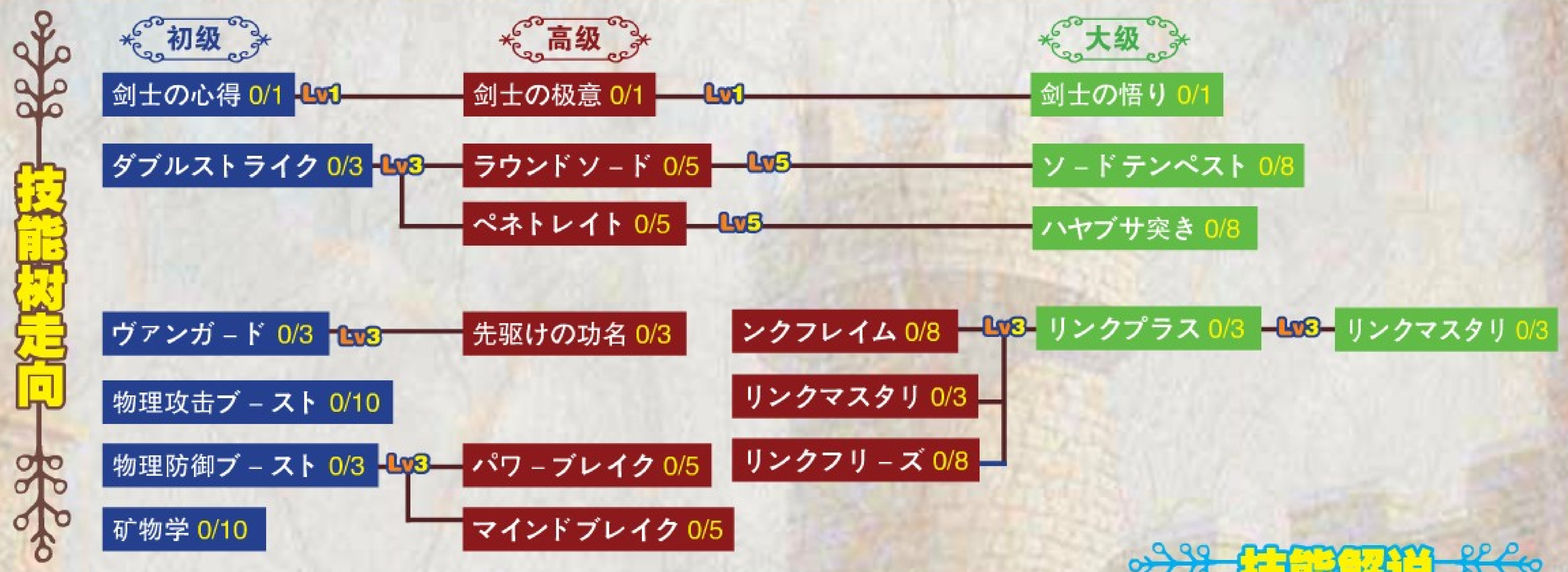
不让 D.O.E 进入城镇的方法有两种，其一就是在它突入城镇前将其消灭；其二是在其必经之路处修建据点，当 D.O.E 破坏据点后就会重新返回迷宫深处。D.O.E 的实力很强，不但拥有媲美 BOSS 的丰富招式，更是有着其他类型魔物所没有的保护罩，当 D.O.E 顶着保护罩时，玩家的攻击只能对其造成 1 点伤害，让 D.O.E 陷入异常状态后有一定几率破坏保护罩，此时才能对其造成较大的伤害。小体型 D.O.E 的保护罩破坏后有较多的攻击机会，大型 D.O.E 的保护罩被破坏后，受到攻击时恢复的几率较高，因此打起来很费时间。不过 D.O.E 并不是主线流程必须要讨伐的魔物，觉得麻烦的可以绕过它们，只需要在路口处修好据点，防止 D.O.E 突破到城镇即可。

# 职业介绍

本作中共有 10 个职业供玩家选择，各个职业都拥有专属的技能树，每提升一级就可以获得一个技能点用于升级技能。随着技能开启时间的不同，同一职业在不同时期的定位也会有所区别，由于迷宫探索最多可组成四人队伍，因此根据不同职业的技能选择，在队伍搭配上也有着丰富的变化。每个职业都有男女两种性别可选，每种性别又分别有四种配色，玩家可根据自己的喜好来选择。后文会给出所有职业的技能树走向、全技能解说和简要介绍。技能树里 0/X 中的 X 代表了该技能的最高等级，LvX 中的 X 代表了开启衍生技能所需的最低技能等级。列表中的 TP 消耗仅为该技能 1 级时的消耗，随着技能等级的提升，技能的威力 / 范围 / 持续时间和所消耗的 TP 都会随之增加。所有职业的技能树都分为初级、高级和大师三个层次，其中高级技能需要角色等级 10 级以上才能学习，大师技能需要角色等级 20 级以上才能学习。

# 剑士（ソ－ドマン）

1 点饱腹度可行走的步数：约 8 步




## 技能解说

| 技能名 | 技能类型 | 消耗TP | 技能效果 |
|---|---|---|---|
| 剑士の心得 | 被动 | – | 同回合内，同伴对自己攻击过的敌人发动攻击时，物理攻击力和命中率上升 |
| ダブルストライク | 主动 / 腕技能 | 5 | 剑、突剑专用技能，发动二连击 |
| ヴァンガ－ド | 主动 / 头技能，使用后可移动、攻击 | 6 | 5 回合内，以牺牲物理防御力为代价，获得仅次于领队的行动速度且物理攻击力上升，效果持续时间随技能升级而增加 |
| 物理攻击ブ－スト | 被动 | – | 物理攻击力上升 |
| 物理防御ブ－スト | 被动 | – | 物理防御力上升 |
| 矿物学 | 被动 | – | 采集矿物时一定几率发现更多的素材 |
| 剑士の极意 | 被动 | – | 同回合内，同伴对自己攻击过的敌人发动攻击时，物理攻击力和命中率上升 |
| ラウンドソ－ド | 主动 / 腕技能 | 7 | 剑专用技能，对前方横向 3 格范围的斩属性攻击 |
| ペネトレイト | 主动 / 腕技能 | 7 | 突剑专用技能，对直线 2 格范围的突属性攻击 |
| 先驱けの功名 | 被动 | – | 在所有敌人之前先发动攻击时，自身物理攻击力和命中率上升 |
| パワ－ブレイク | 主动 / 腕技能 | 5 | 盾专用技能，对正面的敌人发动坏属性攻击，命中时一定几率造成物理攻击力降低的效果持续 5 回合，效果持续时间随技能升级而增加 |
| マインドブレイク | 主动 / 腕技能 | 5 | 盾专用技能，对正面的敌人发动坏属性攻击，命中时一定几率造成属性攻击力降低的效果持续 5 回合，效果持续时间随技能升级而增加 |
| リンクフレイム | 主动 / 腕技能 | 7 | 剑、突剑专用技能，对正面的敌人发动炎属性攻击，命中时一定几率使其陷入リンクフレイム状态 5 回合，每次受到伤害时都进行炎属性追击 |
| リンクフリ－ズ | 主动 / 腕技能 | 7 | 剑、突剑专用技能，对正面的敌人发动冰属性攻击，命中时一定几率使其陷入リンクフリ－ズ状态 5 回合，每次受到伤害时都进行冰属性追击 |
| リンクサンダ－ | 主动 / 腕技能 | 7 | 剑、突剑专用技能，对正面的敌人发动雷属性攻击，命中时一定几率使其陷入リンクサンダ－状态 5 回合，每次受到伤害时都进行雷属性追击 |
| 剑士の悟り | 被动 | – | 同回合内，同伴对自己攻击过的敌人发动攻击时，物理攻击力和命中率上升 |
| ソ－ドテンペスト | 主动 / 腕技能 | 10 | 剑专用技能，蓄力一回合，之后发动强力斩属性攻击 |
| ハヤブサ突き | 主动 / 腕技能 | 12 | 突剑专用技能，对直线 2 格范围发动多次突属性攻击，攻击次数随技能升级而增加 |
| リンクプラス | 主动 / 头技能，使用后可移动、攻击 | 8 | 5 回合内，リンク类技能的效果持续时间增加 2 回合，效果持续时间随技能升级而增加 |
| リンクマスタリ | 被动 | – | リンク类技能的追击伤害增加 |

## 职业简介

能攻能守的物理型职业，手持剑、盾可以应对几乎任何情况下的战斗。前期可以学习二连击技能“ダブルストライク”用于提升战斗力，增加物理攻防的技能可根据该职业在队伍中的定位来进行选择。中期的范围攻击技能建议选择突剑专用技能“ペネトレイト”，主要用于开启可进行复数攻击的衍生技能“ハヤブサ突き”。リンク类技能建议学满，后期面对 D.O.E 和 BOSS 战时能造成大量的额外伤害。作为一个攻守兼备的职业，剑士绝对是新手玩家的不二之选。

# 圣骑士（パラディン）

1 点饱腹度可行走的步数：约 6.3 步

## 技能树走向

| 初级 | | 高级 | | 大级 |
|---|---|---|---|---|
| 圣骑士の心得 0/1 | Lv1 | 圣骑士の极意 0/1 | Lv1 | 圣骑士の悟り 0/1 |
| HPブ－スト 0/5 | Lv3 | 加护 0/5 | Lv3 | 背水の守护 0/5 |
| | | | | 决死の觉悟 0/7 |
| 挑发 0/5 | Lv3 | ディバイドモ－ド 0/5 | Lv3 | 阳动作战 0/5 |
| シ－ルドスマイト 0/5 | Lv3 | シ－ルドバッシュ 0/8 | | |
| | | | | フルガ－ド 0/5 |
| 物理防御ブ－スト 0/10 | Lv3 | ファイアガ－ド 0/5 | Lv3 | マテリアルガ－ド 0/5 |
| | | フリ－ズガ－ド 0/5 | | |
| | | ショックガ－ド 0/5 | | |
| リフレッシュ 0/3 | | | | |
| 矿物学 0/10 | | | | |

## 技能解说

| 技能名 | 技能类型 | 消耗 TP | 技能效果 |
|---|---|---|---|
| 圣骑士の心得 | 被动 | – | 受到来自敌人的伤害时，TP 少量回复 |
| HPブ－スト | 被动 | – | HP 最大值上升 |
| 挑发 | 主动 / 头技能，使用后可移动、攻击 | 7 | 盾专用技能，3 回合内自身物理攻击力上升并容易受到敌人的攻击，效果持续时间随技能升级而增加 |
| シ－ルドスマイト | 主动 / 腕技能 | 8 | 盾专用技能，对正面的敌人发动坏属性攻击，命中时一定几率使其陷入腕封じ状态持续 5 回合，效果持续时间随技能升级而增加 |
| 物理防御ブ－スト | 被动 | – | 物理防御力上升 |
| リフレッシュ | 主动 / 头技能 | 10 | 解除指定成员的所有异常状态 |
| 矿物学 | 被动 | – | 采集矿物时一定几率发现更多的素材 |
| 圣骑士の极意 | 被动 | – | 受到来自敌人的伤害时，TP 少量回复 |
| 加护 | 被动 | – | HP 自然回复速度上升 |
| ディバイドモ－ド | 主动 / 腕技能，使用后可移动、攻击 | 10 | 盾专用技能，3 回合内代替自身 1 格范围内的同伴承受伤害，效果持续时间随技能升级而增加 |
| シ－ルドバッシュ | 主动 / 腕技能 | 12 | 盾专用技能，对正面的敌人发动坏属性攻击，命中时一定几率将敌人击退 |
| ファイアガ－ド | 主动 / 腕技能 | 8 | 盾专用技能，5 回合内房间里所有队员的炎属性耐性上升，效果持续时间随技能升级而增加 |
| フリ－ズガ－ド | 主动 / 腕技能 | 8 | 盾专用技能，5 回合内房间里所有队员的冰属性耐性上升，效果持续时间随技能升级而增加 |
| ショックガ－ド | 主动 / 腕技能 | 8 | 盾专用技能，5 回合内房间里所有队员的雷属性耐性上升，效果持续时间随技能升级而增加 |
| 背水の守护 | 被动 | – | 物理防御力随 HP 减少而上升 |
| 圣骑士の悟り | 被动 | – | 受到来自敌人的伤害时，TP 少量回复 |
| 决死の觉悟 | 被动 | – | HP 为 0 时，一定几率复活 |
| 阳动作战 | 主动 / 头技能 | 15 | 吸引房间里的敌人往自己身边移动 |
| フルガ－ド | 主动 / 腕技能 | 11 | 盾专用技能，5 回合内房间里所有队员的物理防御力上升，效果持续时间随技能升级而增加 |
| マテリアルガ－ド | 主动 / 腕技能 | 11 | 盾专用技能，5 回合内房间里所有队员的炎、冰、雷、无属性耐性上升，效果持续时间随技能升级而增加 |

## 职业简介

防御专精的职业，有他在场时，队伍的安全性可以得到很大的保证。由于该职业拥有大量的盾专用技能，因此一定要为其配上一个好的盾牌，例如可以反弹伤害的“バトルカウンタ－”就很不错。技能方面，“挑发”是需要优先学满的，不但可以吸引火力，额外增加的防御力也能让该职业在面对怪物的围攻时更加从容不迫。用于解除异常状态的“リフレッシュ”也要尽快学会，“ディバイドモ－ド”则是保护同伴的核心技能，要第一时间学满。其余增加基础属性和全队防御力的技能可后期陆续补齐。

# 枪手（ガンナ－）

1 点饱腹度可行走的步数：约 10 步

## 技能树走向

**初级**
- 铳士の心得 0/1 —Lv1→ 铳士の极意 0/1 —Lv1→ 铳士の悟り 0/1
- 铳マスタリ 0/8 —Lv3→ ダブルアタック 0/5 —Lv3→ 扫射 0/5 —Lv3→ 跳弹 0/8
- 铳マスタリ 0/8 —Lv3→ ウィ－クショット 0/5 —Lv3→ 精密射击 0/5 —Lv3→ ライフルショット 0/8
- レッグスナイプ 0/3 —Lv3→ ア－ムスナイプ 0/3 —Lv3→ ヘッドスナイプ 0/5 —Lv3→ ブレイクショット 0/8 —Lv3→ チャ－ジショット 0/3
- ドラッグバレット 0/3
- 树木学 0/10

**高级**
- 铳士の极意 0/1
- ダブルアタック 0/5
- ウィ－クショット 0/5
- ヘッドスナイプ 0/5
- フレイムショット 0/8
- アイスショット 0/8
- サンダ－ショット 0/8
- 扫射 0/5
- 精密射击 0/5

**大级**
- 铳士の悟り 0/1
- 跳弹 0/8
- ライフルショット 0/8
- ブレイクショット 0/8
- チャ－ジショット 0/3

## 技能解说

| 技能名 | 技能类型 | 消耗 TP | 技能效果 |
|---|---|---|---|
| 铳士の心得 | 被动 | – | 铳专用技能，铳攻击造成会心一击时伤害增加 |
| 铳マスタリ | 被动 | – | 铳专用技能，装备铳时物理攻击力上升 |
| レッグスナイプ | 主动 / 腕技能 | 5 | 铳专用技能，对直线 5 格范围发动远距离突属性攻击，命中时一定几率使其陷入脚封じ状态 5 回合 |
| ドラッグバレット | 主动 / 头技能 | 12 | 铳专用技能，恢复自身周围 1 格范围内同伴的异常状态 |
| 树木学 | 被动 | – | 采集树木时一定几率发现更多的素材 |
| ア－ムスナイプ | 主动 / 腕技能 | 7 | 铳专用技能，对直线 5 格范围发动远距离突属性攻击，命中时一定几率使其陷入腕封じ状态 5 回合 |
| 铳士の极意 | 被动 | – | 铳专用技能，铳攻击造成会心一击时伤害增加 |
| ダブルアタック | 被动 | – | 铳专用技能，普通攻击一定几率发动二连击 |
| ウィ－クショット | 被动 | – | 铳专用技能，普通攻击的会心一击率上升 |
| ヘッドスナイプ | 主动 / 腕技能 | 10 | 铳专用技能，对直线 5 格范围发动远距离突属性攻击，命中时一定几率使其陷入头封じ状态 5 回合，效果持续时间随技能升级而增加 |
| フレイムショット | 主动 / 腕技能 | 9 | 铳专用技能，对直线 5 格范围发动远距离炎属性攻击 |
| アイスショット | 主动 / 腕技能 | 9 | 铳专用技能，对直线 5 格范围发动远距离冰属性攻击 |
| サンダ－ショット | 主动 / 腕技能 | 9 | 铳专用技能，对直线 5 格范围发动远距离雷属性攻击 |
| 扫射 | 主动 / 腕技能 | 12 | 铳专用技能，对前方扇形范围内的所有敌人发动远距离突属性攻击 |
| 精密射击 | 主动 / 腕技能 | 11 | 铳专用技能，对直线 5 格范围发动必中的突属性攻击 |
| 铳士の悟り | 被动 | – | 铳专用技能，铳攻击造成会心一击时伤害增加 |
| 跳弹 | 主动 / 腕技能 | 14 | 铳专用技能，对房间里的敌人随机造成伤害，攻击次数随技能升级而增加 |
| ライフルショット | 主动 / 腕技能 | 13 | 铳专用技能，对直线 5 格范围发动贯通效果的远距离突属性攻击 |
| ブレイクショット | 主动 / 腕技能 | 11 | 铳专用技能，对直线 5 格范围发动远距离突属性攻击，命中时一定几率使其陷入麻痹状态 |
| チャ－ジショット | 主动 / 腕技能 | 16 | 铳专用技能，蓄力一回合，之后对直线 5 格范围发动强力远距离突属性攻击 |

## 职业简介

远程物理攻击手，基本以强力攻击型技能为主，前期可专精一两个攻击技能，多余的点数可加给用于提升物理攻击力、会心一击率，一定几率发动二连击这类被动技能，让普通攻击也拥有强大的杀敌能力。扇形攻击范围的“扫射”可以尽快学会，算是比较好用的群攻技能；附带属性攻击的几个技能也是有必要尽快学会的，使用克制 D.O.E 和 BOSS 的属性攻击可有效提升讨伐速度。

# 印术士（ルーンマスター）

1 点饱腹度可行走的步数：约 10 步

## 技能树走向

| 初级 | | 高级 | | | | 大级 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 印术士の心得 0/1 | Lv1 | 印术士の极意 0/1 | Lv1 | | | 印术士の悟り 0/1 |
| 火球の印术 0/5 | Lv3 | 爆炎の印术 0/5 | Lv3 | | | 劫火の大印术 0/8 |
| 冰枪の印术 0/5 | Lv3 | 冻牙の印术 0/5 | Lv3 | | | 吹雪の大印术 0/8 |
| 雷击の印术 0/5 | Lv3 | 稻妻の印术 0/5 | Lv3 | | | 天雷の大印术 0/8 |
| ルーンの辉き 0/3 | Lv3 | ルーンの盾 0/5 | Lv3 | ルーンの导き 0/5 | Lv3 | 印术マスタリ 0/8 |
| TPブースト 0/5 | | TP カット 0/3 | | 属性攻击ブースト 0/5 | | |
| 药草学 0/10 | | | | | | |

## 技能解说

| 技能名 | 技能类型 | 消耗 TP | 技能效果 |
|---|---|---|---|
| 印术士の心得 | 被动 | – | 房间里所有队员的炎、冰、雷、无属性攻击力和防御力上升 |
| 火球の印术 | 主动 / 头技能 | 5 | 对直线 10 格范围发动炎属性法术 |
| 冰枪の印术 | 主动 / 头技能 | 6 | 对直线 10 格范围发动冰属性法术，被命中的敌人以及其身后的敌人都会受到伤害 |
| 雷击の印术 | 主动 / 头技能 | 8 | 对直线 10 格范围发动雷属性法术，命中时一定几率使其陷入麻痹状态 |
| ルーンの辉き | 主动 / 头技能，使用后可移动、攻击 | 8 | 5 回合内，自身的炎、冰、雷、无属性攻击力上升，效果持续时间随技能升级而增加 |
| TPブースト | 被动 | – | TP 最大值上升 |
| 药草学 | 被动 | – | 采集药草时一定几率发现更多的素材 |
| 印术士の极意 | 被动 | – | 房间里所有队员的炎、冰、雷、无属性攻击力和防御力上升 |
| 爆炎の印术 | 主动 / 头技能 | 10 | 对直线 10 格范围发动炎属性法术，命中时发生爆炸，可同时对其周围 1 格范围的敌人造成伤害 |
| 冻牙の印术 | 主动 / 头技能 | 13 | 对直线 10 格范围发动冰属性法术三连射，被命中的敌人以及其身后的敌人都会受到伤害 |
| 稻妻の印术 | 主动 / 头技能 | 17 | 对直线 10 格范围发动雷属性法术，命中时一定几率使其以及其周边的敌人都陷入麻痹状态 |
| ルーンの盾 | 被动 | – | 自身周围 1 格范围内的同伴一定几率免疫属性攻击的伤害 |
| TP カット | 被动 | – | 使用技能时一定几率不消耗 TP |
| ルーンの导き | 被动 | – | 针对敌人的弱点使用属性攻击时，造成的伤害增加 |
| 属性攻击ブースト | 被动 | – | 炎、冰、雷、无属性攻击力上升 |
| 印术士の悟り | 被动 | – | 房间里所有队员的炎、冰、雷、无属性攻击力和防御力上升 |
| 劫火の大印术 | 主动 / 头技能 | 20 | 对直线 10 格范围发动炎属性法术，命中时发生爆炸，可同时对其周围 2 格范围的敌人造成伤害 |
| 吹雪の大印术 | 主动 / 头技能 | 23 | 发动对房间里所有敌人造成伤害的冰属性法术 |
| 天雷の大印术 | 主动 / 头技能 | 27 | 发动针对整个房间随机目标的雷属性法术，命中时一定几率使其以及其周边的敌人都陷入麻痹状态 |
| 印术マスタリ | 被动 | – | 印术系技能的攻击力上升 |

## 职业简介

远程法术攻击手，同时也是笔者最爱用的一个职业。初期的三系法术肯定得第一时间学会，增加属性伤害的“ルーンの辉き”在前期技能点紧张的时候可以考虑放弃。由于该职业全程要通过使用魔法进行战斗，因此与 TP 相关的技能都要尽快学满，其中“TP カット”要优先学会，该技能满级后的发动几率很高，为后期的迷宫探索提供了非常优秀的续航能力。大印术消耗 TP 比较严重，可以考虑最后再升满，多余的点数可优先加给提升属性攻击力的技能上。

# 医术师（メディック）

1 点饱腹度可行走的步数：约 15.5 步

## 技能树走向

初级 / 高级 / 大级

- 医术师の心得 0/1 —Lv1— 医术师の极意 0/1 —Lv1— 医术师の悟り 0/1
- ヒ－リング 0/5 —Lv3— フルヒ－リング 0/3 —Lv3— パ－テイヒ－ル 0/8 —Lv3— オ－トヒ－ル 0/8
- リザレクト 0/5 —Lv3— オ－トリザレクト 0/8
- リフレッシュ 0/3 —Lv3— トリ－ト 0/3 —Lv3— 齐救护 0/3 —Lv3— フルリフレッシュ 0/3
- 集中治疗 0/3 — TP ブ－スト 0/10 —Lv3— ヒ－ルマスタリ 0/5
- ヘヴィストライク 0/5 —Lv3— スリ－プブロ－0/8 —Lv3— スタ－ドロップ 0/8
- 药草学 0/10

## 技能解说

| 技能名 | 技能类型 | 消耗 TP | 技能效果 |
|---|---|---|---|
| 医术师の心得 | 被动 | – | 房间内的成员使用回复类技能的回复量增加 |
| ヒ－リング | 主动 / 头技能 | 5 | 指定 1 人回复 HP |
| リフレッシュ | 主动 / 头技能 | 8 | 解除指定成员的所有异常状态 |
| 集中治疗 | 主动 / 头技能，使用后可移动、攻击 | 5 | 5 回合内，HP 回复类技能的回复量增加，效果持续时间随技能升级而增加 |
| ヘヴィストライク | 主动 / 腕技能 | 8 | 锤、杖专用技能，对正面的敌人发动坏属性攻击，命中时一定几率使其陷入麻痹状态 |
| 药草学 | 被动 | – | 采集药草时一定几率发现更多的素材 |
| トリ－ト | 主动 / 头技能 | 6 | 解除指定成员的所有弱体状态 |
| 医术师の极意 | 被动 | – | 房间内的成员使用回复类技能的回复量增加 |
| フルヒ－リング | 主动 / 头技能 | 20 | 指定 1 人 HP 全回复 |
| リザレクト | 主动 / 头技能 | 15 | 指定战斗不能的 1 人以 1 点 HP 的状态复活，复活后的 HP 剩余量随技能升级而增加 |
| 一齐救护 | 主动 / 头技能 | 15 | 5 回合内，リフレッシュ、トリ－ト和フルリフレッシュ的范围效果覆盖整个房间，效果持续时间随技能升级而增加 |
| TP ブ－ス | 被动 | – | TP 最大值上升 |
| スリ－プブロ－ | 主动 / 腕技能 | 10 | 锤、杖专用技能，对正面的敌人发动坏属性攻击，命中时一定几率使其陷入睡眠状态 |
| パ－テイヒ－ル | 主动 / 头技能 | 14 | 回复房间内所有同伴的 HP |
| フルリフレッシュ | 主动 / 头技能 | 16 | 解除指定成员的所有异常状态和弱体效果 |
| 医术师の悟り | 被动 | – | 房间内的成员使用回复类技能的回复量增加 |
| オ－トヒ－ル | 被动 / 头技能 | – | 我方成员 HP 降低到一定程度时，一定几率自动回复 HP |
| オ－トリザレクト | 被动 / 头技能 | – | 我方成员战斗不能时，一定几率自动复活 |
| ヒ－ルマスタリ | 被动 | – | HP 回复类技能的回复量增加 |
| スタ－ドロップ | 主动 / 腕技能 | 12 | 锤、杖专用技能，对正面的敌人发动坏属性攻击，命中时一定几率使其物理防御力降低 5 回合，效果持续时间随技能升级而增加 |

## 职业简介

强力治疗型职业，该职业与坦克型职业有着非常好的相性，前面让坦克顶着敌人的炮火，该职业则在后方疯狂治疗，让整个迷宫探险的过程变得非常惬意。技能方面自然是优先学习 HP 回复和异常状态恢复相关的，回血加成类技能可根据队伍的构成来适当调整，只要能保证一次治疗可以为坦克型职业回复大半的HP就够用了。后期的技能中，“オ－トヒ－ル”和“オ－トリザレクト”要优先学会，特别是“オ－トヒ－ル”，当有队员踩到陷阱被传送到随机房间后，很可能因为有这个技能的加持在敌人围攻中存活下来。攻击型技能只要学会可以麻痹敌人的“ヘヴィストライク”就好，其余的可等后期补完。

# 舞者（ダンサ－）

1 点饱腹度可行走的步数：约 8 步

## 技能解说

| 技能名 | 技能类型 | 消耗 TP | 技能效果 |
|---|---|---|---|
| 踊り子の心得 | 被动 | – | 自己使用的ワルツ、タンゴ和サンバ三种类型的舞蹈效果延长 1 回合 |
| リジエネワルツ | 主动 / 脚技能 | 5 | 3 回合内，回合结束时，自身周围 1 格范围内的同伴回复 HP，效果持续时间随技能升级而增加 |
| アタックタンゴ | 主动 / 脚技能 | 7 | 3 回合内，自身周围 1 格范围内的同伴物理攻击力上升，效果持续时间随技能升级而增加 |
| カウンタ－サンバ | 主动 / 脚技能 | 9 | 3 回合内，自身受到攻击时一定几率发动反击，效果持续时间随技能升级而增加 |
| 扇の舞 | 被动 | – | 回避率上升 |
| 树木学 | 被动 | – | 采集树木时一定几率发现更多的素材 |
| 踊り子の极意 | 被动 | – | 自己使用的ワルツ、タンゴ和サンバ三种类型的舞蹈效果再延长 1 回合 |
| フレッシュワルツ | 主动 / 脚技能 | 7 | 3 回合内，回合结束时，自身周围 1 格范围内的同伴异常状态恢复，效果持续时间随技能升级而增加 |
| ガ－ド タンゴ | 主动 / 脚技能 | 9 | 3 回合内，自身周围 1 格范围内的同伴物理防御力上升，效果持续时间随技能升级而增加 |
| チェイスサンバ | 主动 / 脚技能 | 11 | 3 回合内，自身周围 1 格范围内的同伴进行攻击时，一定几率发动追击，效果持续时间随技能升级而增加 |
| 剑の舞 | 被动 | – | 普通攻击时，一定几率进行多次攻击 |
| AGI ブ－スト | 被动 | – | AGI 上升 |
| ブラストセ－ブ | 被动 | – | 自身使用爆裂技时，一定几率减少 1 格消耗量 |
| ヒ－ルダンス | 主动 / 脚技能 | 12 | 在跳ワルツ类舞蹈时可使用，自身周围 1 格范围内的同伴回复 HP |
| 踊り子の悟り | 被动 | – | 自己使用的ワルツ、タンゴ和サンバ三种类型的舞蹈效果再延长 1 回合 |
| ワイド サンス | 主动 / 脚技能 | 15 | 3 回合内，自己使用的ワルツ、タンゴ和サンバ三种类型舞蹈的效果范围扩展到整个小屋，效果持续时间随技能升级而增加 |
| エナジ－タンゴ | 主动 / 脚技能 | 11 | 3 回合内，自身周围 1 格范围内的同伴 TP 消耗减少，效果持续时间随技能升级而增加 |
| トリックサンバ | 主动 / 脚技能 | 15 | 3 回合内，自身攻击的敌人周围 1 格范围内的同伴，攻击时一定几率发动追击 |
| 困惑の舞 | 被动 | – | 普通攻击时，一定几率使敌人陷入混乱状态 |
| ファストステップ | 被动 | – | 房间里有敌人时，一定几率自身倍速化 |

## 职业简介

集治疗和辅助为一体的职业。其特色是跳舞，ワルツ、タンゴ和サンバ三种类型的舞蹈分别对应了不同的辅助效果，不过只有在该职业周围 1 格范围内的同伴才能享受到这些效果，因此在实际的迷宫探索中，控制该职业的走位就变得非常重要的。展开床这个设定对于该职业来说是非常重要的，通过调整站位可第一时间让全员享受到舞蹈的加成效果。技能方面，延长舞蹈时间的技能必学，用于回复 HP 和解除异常状态的ワルツ、提升攻防能力的タンゴ可优先学会，后期可优先学习“エナジ－タンゴ”，提升全队的续航能力。

# 咒术师（カ－スメ－カ－）

1 点饱腹度可行走的步数：约 20 步

## 技能树走向

初级 / 高级 / 大级

- 咒术师の心得 0/1 —Lv1— 咒术师の极意 0/1 —Lv1— 咒术师の悟り 0/1
- 力祓いの咒言 0/8 —Lv3— 软身の咒言 0/8
- 咒言マスタリ 0/8
- 毒の咒言 0/5 —Lv3— 睡眠の咒言 0/5 —Lv3— 罪咎の咒言 0/5
- 封の咒言：上肢 0/5 —Lv3— 封の咒言：下肢 0/5 —Lv3— 封の咒言：头首 0/5
- のろいのことば 0/8 —Lv3— ペイントレ－ド 0/5 —Lv3— ペインスト－ム 0/3
- 畏れよ、我を 0/5 —Lv3— 命ず、自ら灭せよ 0/5 —Lv3— 命ず、辈を食らえ 0/5 / 命ず、言动能ず 0/3
- 药草学 0/10

## 技能解说

| 技能名 | 技能类型 | 消耗 TP | 技能效果 |
|---|---|---|---|
| 咒术师の心得 | 被动 | – | 中异常状态时，回复少量 TP |
| 力祓いの咒言 | 主动 / 头技能 | 7 | 使房间里的敌人一定几率物理、属性攻击力降低 5 回合，效果持续时间随技能升级而增加 |
| 毒の咒言 | 主动 / 头技能 | 12 | 使房间里的敌人一定几率陷入中毒状态 5 回合，效果持续时间随技能升级而增加 |
| 封の咒言：上肢 | 主动 / 头技能 | 8 | 使房间里的敌人一定几率陷入腕封じ状态 5 回合，效果持续时间随技能升级而增加 |
| のろいのことば | 主动 / 头技能 | 5 | 对直线 5 格范围发动远距离无属性攻击 |
| 药草学 | 被动 | – | 采集药草时一定几率发现更多的素材 |
| 封の咒言：下肢 | 主动 / 头技能 | 8 | 使房间里的敌人一定几率陷入脚封じ状态 5 回合，效果持续时间随技能升级而增加 |
| 咒术师の极意 | 被动 | – | 中异常状态时，回复少量 TP |
| 软身の咒言 | 主动 / 头技能 | 7 | 使房间里的敌人一定几率物理、属性防御力降低 5 回合，效果持续时间随技能升级而增加 |
| 睡眠の咒言 | 主动 / 头技能 | 14 | 使房间里的敌人一定几率陷入睡眠状态 5 回合，效果持续时间随技能升级而增加 |
| 封の咒言：头首 | 主动 / 头技能 | 12 | 使房间里的敌人一定几率陷入头封じ状态 5 回合，效果持续时间随技能升级而增加 |
| ペイントレ－ド | 主动 / 头技能 | 12 | 对直线 5 格范围发动远距离、无视对方防御力的无属性攻击，自身 HP 越低、效果越强 |
| 畏れよ、我を | 主动 / 头技能 | 10 | 使房间里的敌人一定几率陷入テラ－状态 5 回合，效果持续时间随技能升级而增加 |
| 命ず、自ら灭せよ | 主动 / 头技能 | 9 | 使房间里陷入テラ－状态的敌人自我攻击 |
| 咒术师の悟り | 被动 | – | 中异常状态时，回复少量 TP |
| 咒言マスタリ | 被动 | – | 咒言类技能附加异常状态的成功率上升 |
| 罪咎の咒言 | 主动 / 头技能 | 13 | 使房间里的敌人一定几率陷入痛み分け状态 5 回合，效果持续时间随技能升级而增加 |
| ペインスト－ム | 主动 / 头技能 | 20 | 对房间内的敌人发动远距离、无视对方防御力的无属性攻击，自身 HP 越低、效果越强 |
| 命ず、辈を食らえ | 主动 / 头技能 | 11 | 使房间里陷入テラ－状态的敌人自相残杀 |
| 命ず、言动能ず | 主动 / 头技能 | 13 | 使房间里陷入テラ－状态的敌人再度陷入麻痹状态 |

※痛み分け效果的施放者受到伤害时，陷入痛み分け状态的敌人也会受到同等的伤害。

## 职业简介

擅长施放异常状态的职业，但由于本身实力较弱且技能造成的伤害并不高，实际上并不怎么实用。好在该职业的大部分技能均为群攻，后期学会了命ず系列技能后，辅助效果还是很不错的。前期可优先选择降低敌人攻击力的“力祓いの咒言”和让敌人中毒的“毒の咒言”，10 级以后可优先选择“睡眠の咒言”和“畏れよ、我を”，其中后者是必学的技能，只有让敌人陷入テラ－状态后，命ず系列技能才能发挥它们的功效。

# 忍者（シノビ）

1 点饱腹度可行走的步数：约 8 步

## 技能树走向

| 初级 | | 高级 | | | | 大级 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 忍者の心得 0/1 | Lv1 | 忍者の极意 0/1 | Lv1 | | | 忍者の悟り 0/1 | | |
| 潜伏 0/5 | Lv3 | 忍法 云隐 0/8 | Lv3 | 忍法 猿飞 0/8 | Lv3 | 轻业 0/8 | | |
| 忍法 含针 0/5 | Lv3 | 忍法 撒菱 0/8 | Lv3 | 忍法 水镜 0/3 | Lv3 | 首切 0/5 | | |
| 影缝 0/5 | Lv3 | 鹰乃羽 0/8 | Lv3 | | | 多元拔刀 0/8 | | |
| | | 忍法 空蝉 0/5 | Lv3 | | | 拔け驱け 0/3 | Lv3 | 变わり身の术 0/3 |
| 忍法 招鸟 0/3 | | | | | | | | |
| 树木学 0/10 | | 水蜘蛛の术 0/3 | | | | | | |

## 技能解说

| 技能名 | 技能类型 | 消耗 TP | 技能效果 |
|---|---|---|---|
| 忍者の心得 | 被动 | – | HP 越低，回避率和异常状态附加率越高 |
| 潜伏 | 被动 | – | 回避率上升 |
| 忍法 含针 | 主动 / 头技能 | 7 | 对直线 5 格范围发动远距离突属性攻击，命中时一定几率使其陷入睡眠状态 |
| 影缝 | 主动 / 腕技能 | 5 | 对正面的敌人发动斩属性攻击，命中时一定几率使其陷入脚封じ状态 5 回合，效果持续时间随技能升级而增加 |
| 忍法 招鸟 | 主动 / 头技能 | 8 | 指定一名同伴成为焦点，5 回合内容易吸引敌人的攻击 |
| 树木学 | 被动 | – | 采集树木时一定几率发现更多的素材 |
| 忍者の极意 | 被动 | – | HP 越低，回避率和异常状态附加率越高 |
| 忍法 云隐 | 主动 / 脚技能，使用后可移动、攻击 | 11 | 牺牲自身 30% 的 HP，在 3 回合内大幅提升回避率，牺牲 HP 的比例、效果持续时间和回避率提升幅度均随技能升级而增加 |
| 忍法 撒菱 | 主动 / 腕技能，使用后可移动、攻击 | 9 | 3 回合内，受到攻击时一定几率发动附带中毒状态的反击，效果持续时间随技能升级而增加 |
| 鹰乃羽 | 主动 / 脚技能 | 9 | 刀专用技能，对直线 4 格范围发动的斩属性攻击并附带位移，位移距离随技能升级而增加 |
| 忍法 空蝉 | 主动 / 脚技能，使用后可移动、攻击 | 10 | 3 回合内，受到相邻的敌人攻击时，一定几率瞬移到敌人背后进行躲避的同时发动反击，效果持续时间随技能升级而增加 |
| 水蜘蛛の术 | 主动 / 脚技能，使用后可移动、攻击 | 13 | 使用后可在该层迷宫的水地形移动 |
| 忍法 猿飞 | 主动 / 脚技能，使用后可移动、攻击 | 12 | 3 回合内，一定几率使敌人的攻击无力化，效果持续时间随技能升级而增加 |
| 忍法 水镜 | 主动 / 头技能 | 10 | 让正面敌人被付与的异常状态，一定几率扩散到整个房间 |
| 忍者の悟り | 被动 | – | HP 越低，回避率和异常状态附加率越高 |
| 轻业 | 被动 | – | 回避时一定几率回复 TP |
| 首切 | 被动 | – | 刀专用技能，普通攻击时一定几率附带即死效果 |
| 多元拔刀 | 主动 / 腕技能 | 13 | 刀专用技能，对房间里的所以敌人发动随机次数的斩属性攻击 |
| 拔け驱け | 主动 / 脚技能 | 5 | 冲刺 10 格距离 |
| 变わり身の术 | 主动 / 头技能 | 15 | 对直线 10 格范围发动发射气弹，命中的敌人与自己交换位置 |

## 职业简介

忍者的回避率很高，攻击能力也不弱，突进技“拔け驱け”更是用来赶路和捡宝箱的不二之选。技能方面，用于提升回避率的技能要尽快学会，毕竟只有活着才能制造更多的伤害。攻击型技能的话，前期可以学习“忍法 含针”，陷入睡眠状态的敌人受到攻击是不会醒过来的，遇到强敌时用这招可大幅提升队伍的安全性。“忍法 空蝉”也可以尽快学会，在被围攻时使用有可能显奇效。后期要优先学习的技能是“轻业”，配合该职业本身的高回避和回避率提升类技能的加持，可让该职业有足够的 TP 来使用各种技能。

# 王子/公主（プリンス/プリンセス）

1 点饱腹度可行走的步数：约 15.5 步

## 技能树走向

| 初级 | | 高级 | | 大级 |
|---|---|---|---|---|
| 王族の心得 0/1 | Lv1 → | 王族の极意 0/1 | Lv1 → | 王族の悟り 0/1 |
| 王たる证 0/3 | Lv3 → | エクスチェンジ 0/8 | Lv3 → | リニュ－ライフ 0/8 |
| 攻击の号令 0/5 | Lv3 → | ファイアア－ムズ 0/5 | Lv3 → | エミットウエポン 0/8 |
| （攻击の号令） | Lv3 → | フリ－ズア－ムズ 0/5 | Lv3 → | （エミットウエポン） |
| （攻击の号令） | Lv3 → | ショックア－ムズ 0/5 | Lv3 → | （エミットウエポン） |
| | | | | リセットウエポン 0/8 |
| 防御の号令 0/5 → Lv3 → リインフォ－ス 0/5 | Lv3 → | 庇护の号令 0/5 → Lv3 → 予防の号令 0/3 | Lv3 → | 鼓舞 0/5 |
| 药草学 0/10 | | キングスマ－チ 0/5 | Lv3 → | 王者の激励 0/5 |

## 技能解说

| 技能名 | 技能类型 | 消耗 TP | 技能效果 |
|---|---|---|---|
| 王族の心得 | 被动 | – | 自身得到强化时回复 TP |
| 王たる证 | 被动 | – | 自身强化效果消除时回复 TP |
| 攻击の号令 | 主动 / 头技能 | 8 | 5 回合内，房间内的同伴物理攻击力上升，效果持续时间随技能升级而增加 |
| 防御の号令 | 主动 / 头技能 | 8 | 5 回合内，房间内的同伴物理防御力上升，效果持续时间随技能升级而增加 |
| 树木学 | 被动 | – | 采集树木时一定几率发现更多的素材 |
| リインフォ－ス | 被动 | – | 发生状态变化的对象回复少量 HP，不分敌我 |
| 王族の极意 | 被动 | – | 自身得到强化时回复 TP |
| エクスチェンジ | 主动 / 头技能 | 12 | 解除指定同伴的强化效果并为其回复 HP |
| ファイアア－ムズ | 主动 / 头技能 | 9 | 5 回合内，为指定同伴附加炎属性防御力上升和普通攻击附带炎属性的攻击状态，效果持续时间随技能升级而增加 |
| フリ－ズア－ムズ | 主动 / 头技能 | 9 | 5 回合内，为指定同伴附加冰属性防御力上升和普通攻击附带冰属性的攻击状态，效果持续时间随技能升级而增加 |
| ショックア－ムズ | 主动 / 头技能 | 9 | 5 回合内，为指定同伴附加雷属性防御力上升和普通攻击附带雷属性的攻击状态，效果持续时间随技能升级而增加 |
| 庇护の号令 | 主动 / 头技能 | 11 | 5 回合内，房间里的同伴在回合结束时回复 HP，效果持续时间随技能升级而增加 |
| キングスマ－チ | 被动 | – | 房间里的同伴 HP 自然回复速度上升 |
| 予防の号令 | 主动 / 头技能 | 10 | 5 回合内，房间里的同伴防御一次异常状态，效果持续时间随技能升级而增加 |
| 王族の悟り | 被动 | – | 自身得到强化时回复 TP |
| リニュ－ライフ | 主动 / 头技能 | 13 | 解除指定同伴的弱化效果并为其回复 TP |
| エミットウエポン | 主动 / 头技能 | 15 | 解除指定同伴的炎、冰、雷属性攻击状态，并对房间内的敌人发动对应该属性的攻击 |
| リセットウエポン | 主动 / 头技能 | 13 | 解除正面敌人的所有强化效果，并对其造成无属性伤害 |
| 鼓舞 | 被动 | – | 自身周围 1 格范围内的同伴获得受到致命伤害时，一定几率以 1 点 HP 的状态存活 |
| 王者の激励 | 主动 / 头技能 | 9 | 5 回合内，房间内的同伴爆裂槽蓄积速度上升 |

## 职业简介

以发号施令来强化同伴的职业。这是个纯辅助型职业，前期用于给同伴增加攻防的两个号令是必须学会的，“**エクスチェンジ**”虽然要付出解除强化效果的代价，但作为该职业为数不多的回复型技能还是必须要利用起来的，可以在强化效果快结束时再使用。“庇护の号令”要第一时间学会，维持全队成员的血量就靠它了。攻击方面可以靠**ア－ムズ**系列技能配合“**エミットウエポン**”来发动全体伤害，另外用于保障同伴生命安全的“鼓舞”也可以早点学会。

# 风来人（フ－ライ）

1 点饱腹度可行走的步数：约 7.8 步

## 技能解说

| 技能名 | 技能类型 | 消耗 TP | 技能效果 |
|---|---|---|---|
| 风来人の心得 | 被动 | – | HP 自然回复速度上升 |
| ロックスト－ン | 主动 / 腕技能 | 5 | 对前方扇形范围的一名敌人投掷石块造成伤害 |
| 封印切 | 主动 / 腕技能 | 6 | 武器必须技能，攻击正面的敌人，命中时一定几率使其陷入スキル封じ状态持续 5 回合 |
| 物理攻击ブ－スト | 被动 | – | 物理攻击力上升 |
| 矿物学 | 被动 | – | 采集矿物时一定几率发现更多的素材 |
| 药草学 | 被动 | – | 采集药草时一定几率发现更多的素材 |
| 风来人の极意 | 被动 | – | HP 自然回复速度上升 |
| 辻风 | 主动 / 腕技能 | 7 | 击退正面的敌人 2 格距离，击退距离随技能升级而增加 |
| 昆虫退治 | 主动 / 腕技能 | 10 | 武器必须技能，攻击对象是昆虫时，造成的伤害增加 |
| 鸟兽退治 | 主动 / 腕技能 | 10 | 武器必须技能，攻击对象是鸟兽、动物时，造成的伤害增加 |
| 草木退治 | 主动 / 腕技能 | 10 | 武器必须技能，攻击对象是植物时，造成的伤害增加 |
| 百草の功德 | 主动 / 头技能 | 7 | 自身异常状态全恢复 |
| 龙退治 | 主动 / 腕技能 | 12 | 武器必须技能，攻击对象是龙、爬虫类时，造成的伤害增加 |
| 罠破坏 | 主动 / 腕技能 | 15 | 破坏房间里的所有陷阱 |
| 水渡り | 主动 / 脚技能，使用后可移动、攻击 | 15 | 使用后可在该层迷宫的水地形移动 |
| 风来人の悟り | 被动 | – | HP 自然回复速度上升 |
| かまいたち | 主动 / 腕技能 | 12 | 武器必须技能，对直线 3 格范围发动斩属性攻击 |
| 脱兔の如し | 主动 / 脚技能，使用后可移动、攻击 | 12 | 3 回合内，自身行动速度上升，效果持续时间随技能升级而增加 |
| 钝龟の仇 | 主动 / 脚技能 | 6 | 5 回合内，正面的敌人行动速度下降，效果持续时间随技能升级而增加 |
| トンネル | 主动 / 腕技能 | 8 | 破坏直线 3 格范围的墙壁，破坏范围随技能升级而增加 |

## 职业简介

“《风来之西林》系列”里的风来人也客串到了本作中。该职业属于大器晚成型，对特定类型的敌人增加伤害的四个退治类技能必须学到满级才能发挥出最大的效果，因此在前、中期，该职业的优势是没发发挥出来的。不过风来人是爬山涉水的能手，对于破坏陷阱也有其独到之处，特别是在后期迷宫中，房间里往往充斥着大量的陷阱，因此带上学会了“罠破坏”的风来人会对迷宫探索非常有利。用于破坏墙壁的技能“トンネル”是进入宝物屋和逃离赤狮子商店店主追杀的法门。建议前期将该职业扔在据点里慢慢培养，待其升到 40 级左右就可以拿出来用了。

# 简要流程攻略

开始游戏后前往“冒险者ギルド”选定自己的职业和名称，初始能选择的职业只有剑士。

↓

前往“气球艇乗り场”听取迷宫构造的相关信息，之后选择“迷宫へ行く”前往第1迷宫。

↓

完成探索后自动返回“冒险者ギルド”，设定公会名称并招募队员，建议把其余6个职业各招募一人。

↓

完成招募后获得“奥义书”，并开启爆裂技能系统。

↓

编成队伍后前往“旅笼かすみ屋”，和老板娘对话后可获得用于脱出迷宫的道具“アリアドネの糸”×3，离开后开启新地点“ダ－ナ直卖店”。

↓

前往“ダ－ナ直卖店”触发剧情并购买新成员的基本装备，离开时开启新地点“マガンの家”。

↓

前往“マガンの家”触发剧情，之后的选项无论选择哪个都不会对最终获得的报酬产生影响，接受任务开启第2迷宫。

↓

完成第2迷宫的探索后到“ダ－ナ直卖店”触发剧情以及前往“マガンの家”完成任务，之后开启新职业和新地点“食堂琥珀轩”。

↓

前往“食堂琥珀轩”触发对话，离开时遇到考古学家サラ，剧情后开启委托系统。

↓

接受委托“砦の建设テストにご协力下さい”，离开时开启新地点“サラ迷宫研究所”，不过目前对应的NPC不在此处。

↓

前往第1迷宫完成据点的建设后返回城镇，在“食堂琥珀轩”完成委托后，前往“マガンの家”触发剧情并开启“街の发展计画”系统，现在可以消耗金钱升级城镇里的设施了。

↓

离开时触发剧情，接受任务“サラ博士を救出されたし”后开启第3迷宫以及救助系统。

↓

前往“冒险者ギルド”可学到开启或关闭自动使用技能的知识，并开启公会卡片系统。

↓

完成第3迷宫的探索后到小镇的所有地点触发剧情，之后进入“サラ迷宫研究所”推进剧情。

↓

前往“食堂琥珀轩”接受并完成委托“小さな花を采取して下さい”，任务物品可在第2迷宫B3F通过采集药草获得。接受委托“溪流ノ支流で魔物を退治してくれ”后可开启支线迷宫“溪谷ノ支流”。

↓

前往“冒险者ギルド”，剧情后开启D.O.E系统，接受任务“第4迷宫を调查されたし”后开启第4迷宫。

↓

完成第4迷宫的探索后到“マガンの家”完成任务，之后前往“食堂琥珀轩”触发剧情，发现多出了不少委托，接受“密林ノ兽道で魔物退治を赖む！”后开启支线迷宫密林ノ兽道。

↓

完成2个委托后，离开“食堂琥珀轩”时遭遇赤狮子商店的店主，之后城镇所有地域的发展上限增加。

↓

前往“冒险者ギルド”、“サラ研究所”和“マガンの家”触发剧情，接受任务“第5迷宫を调查されたし”后开启第5迷宫。

↓

完成第5迷宫的探索后到“マガンの家”完成任务，之后前往“食堂琥珀轩”完成2个以上委托，接受“雪意ノ冰穴で頼みがあるんや”后开启支线迷宫雪意ノ冰穴。

↓

完成委托后，城镇所有地域的发展上限增加，之后前往“サラ迷宫研究所”触发剧情。

↓

到“マガンの家”接受任务“世界树の麓へ到达されたし”后开启第6迷宫。

↓

完成第6迷宫的探索后到“マガンの家”完成任务，之后依次前往“旅笼かすみ屋”和“マガンの家”触发剧情，接着前往“气球艇乘り场”，选择“世界树の麓へ行く”，剧情后城镇所有地域的发展上限增加。

↓

在“マガンの家”接受任务“第7迷宫を踏破されたし”后开启第7迷宫，在“食堂琥珀轩”接受委托“断崖ノ裂ケ目の魔物讨伐依頼ダナ”后开启支线迷宫断崖ノ裂ケ目。

↓

完成第7迷宫后通关。

# 迷宫解析

## 第1迷宫 不思议ノ迷宫

该迷宫是用来给玩家熟悉系统所用，第一层需要依次完成拾取武器、装备武器、拾取道具、打倒敌人等操作教学；第二层是对技能、快速移动和琥珀床的教学；第三层是对迷宫构造的教学，可以前往上层的B2F–5搜刮道具后再往下走；第四层调查树海磁轴后即可返回城镇。首次进入时只有4层且所有阶层的地图全开，之后进入时变为普通随机迷宫，层数增加到6层。本迷宫没有BOSS，出现的魔物也都非常温和，前期可在这里虐怪搜刮经验值和道具。

## 第2迷宫 翠玉ノ华段

这个迷宫共有7层，在这里可以学习到领队和展开床的相关知识。敌人的种类和强度都有所增加，其中会自爆的爆弹力カズラ对低等级队伍的威胁较大，可以优先选择附带麻痹效果的技能或魔法封锁其行动，然后远距离击破。ボ－ルアニマル的物理耐性以及炎属性耐性都比较强，它的弱点是雷属性，队伍中有印术士时会比较有优势。最底层要面对第一场BOSS战。

### BOSS 刚腕の石灰魔人

敌人会使用直线范围攻击招式“すくいあげ”和攻击自身周围目标的招式“琥珀弹”，需要注意的是前者，一定不要让脆皮职业与坦克站在同一条直线上。为了避免BOSS乱打人，开场第一时间进行嘲讽是非常必要的。另外，这个BOSS吃麻痹状态，让印术士使用“雷击の印术”来打会比较轻松，不过TP消耗也较大，可在战前购买好足够的TP回复药。

## 第3迷宫 清冽ノ溪流

这个迷宫共有8层，敌人强度有了明显提升，特别需要注意的敌人是ひっかきモグラ，这种魔物会使用“投石”，可远程攻击我方队伍的随机成员，防御力较低的法系职业被命中会比较伤。首次出现的グランバインド会吐出不同的丝对我方造成“腕封じ”、“头封じ”和“脚封じ”等异常状态，其中“脚封じ”会造成队员无法移动的情况，如果排头的队员在路口中了该状态，就会造成堵路口的情况发生，队伍中最好带一个能解除异常状态的职业。大王ヤンマ对大部分攻击的耐性都很高，惟独弱雷，可以带上雷属性攻击道具备用。

### BOSS 红莲の鱼蜥蜴

这个大家伙的弱点是坏属性物理攻击，雷属性魔法也能对其造成比较明显的伤害。其招式“旋回する尾”可攻击自身周围的目标；“冰弹”为直线范围贯穿攻击，“散弹”则是随机地点的远程攻击，可带上复活药或让医术师学会复活魔法“リザレクト”，以保障队伍的完整性。圣骑士如果学会了“ディバイドモード”也可以适时使用，可用来保护脆弱的法系职业。麻痹战术依旧对该BOSS有效，让印术士远程一直使用魔法“雷击の印术”可轻松获得胜利。

## 支线迷宫 溪谷ノ支流

完成第3迷宫后，在“食堂琥珀轩”接受委托“溪流ノ支流で魔物を退治してくれ”后开启。这个迷宫共有6层，虽然大部分敌人都在第3迷宫里见过，但等级要比第3迷宫高，看到势头不对要立即撤退。新增的敌人はさみカブト的物理和魔法耐性都很高，被攻击时固定受到2点伤害，不过它的HP只有10点，围攻下两回合即可消灭。毒マツタケ的招式附带中毒效果，队伍中要带上能解除异常状态的职业。

## 第4迷宫 逢魔ノ树海

这个迷宫的层数多达15层，比之前的第3迷宫多出了接近一倍的层数，敌人种类更加丰富且还需要对付时不时出现的D.O.E，攻略难度有了明显提升。由于从这个迷宫开始就需要与D.O.E周旋了，据点的建设一定要搞好，不但可以防止D.O.E脱离迷宫，更可以在离开迷宫后快速返回据点处继续冒险，节约重头挑战迷宫的时间。

该迷宫里，军队バチ和トリップマッシュ的攻击分别附带中毒和混乱状态，不及时解除会有生命危险。森ウサギ会远程使用魔法攻击我方队伍随机成员，是需要优先解决掉的对象。D.O.E难度不算高，不过就算将其打倒，一段时间后又会刷新，觉得麻烦可以无视，在D.O.E冲到城镇之前完成迷宫即可。

### D.O.E 狂乱の角鹿

虽然是第一只D.O.E，但其实力却不容小觑。与玩家见面后，它会第一时间使用将小怪召唤会自己身边的技能“琥珀の诱惑”，其本身的攻击力不低，被小怪围攻的情况下我方很容易被团灭，建议用范围魔法或全体伤害类爆裂技快速清理掉小怪。“困惑の雄叫び”会让我方队员陷入混乱状态，要尽快解除。由于D.O.E附带保护罩，刚开始无法对其造成有效伤害，可以使用“雷击の印术”让其陷入麻痹状态并全员调整好站位，待其保护罩消失后立即猛攻，快速将其打倒。

D.O.E

### 冷彻な监视者

再次进入第4迷宫时追加的D.O.E。招式方面除了“棘つき铁球”的伤害较高外，其他的都不具威胁，如果队伍中有圣骑士，可以全程使用技能“挑发”，配合远距离强攻可轻松将其解决掉。这个D.O.E对斩属性和炎属性有很强的耐性，可用冰和雷属性攻击来对付，印术士的魔法“冻牙の印术”可三连发冰枪，用来对付非冰耐性的BOSS和D.O.E都有非常不错的效率。

BOSS

### 朱に染まる宿り木

此战的要点在于需要派专人负责异常状态的解除工作，BOSS的招式“毒の花粉”和“眠りの花粉”会对其周围的目标造成中毒和睡眠的效果，因此建议队伍中多带远程DPS，近战的坦克中异常状态后一定要尽快解除。剩下一招“宿り木のシモベ”为召唤小怪，召唤出来的军队バチ也会使用附带中毒效果的招式，其攻击范围为直线距离，要注意贫血职业的走位。这个BOSS的耐性很高，需要花点时间来对付，不过只要用坦克吸引住BOSS的注意力，远程DPS疯狂输出，辅助负责解好异常状态，基本可以保证安全过关。

## 支线迷宫 密林ノ兽道

完成第4迷宫后，在“食堂琥珀轩”接受委托“密林ノ兽道で魔物退治を赖む”后开启。这个迷宫里追加的三种敌人中，变幻フクロウ会使用远程炎属性和冰属性魔法，威胁相对较大。不过这些魔物都不耐雷属性，有范围雷属性魔法的职业可以一展身手。这个迷宫一共只有8层，总体来说难度不高，

魔物的经验值相对较多，可以在这里练练级再推进主线剧情。

## 第5迷宫 冰晶ケ岳

迷宫的层数再度增加，达到了19层之多。由于是冰天雪地，大部分新增敌人的弱点都是炎属性，其中不是弱炎属性的敌人有上一个支线迷宫中出现的变幻フクロウ和第5迷宫新增的灾いの巨神，可以用带麻痹效果的雷属性技能进行攻击。从第16层开始，地图陷入黑暗状态，在不进入区域时，视野只有两格，很容易出现被使用远程攻击的敌人偷袭后，我方还不知道对方所在位置的尴尬情形，如果队伍中有圣骑士，可以使用技能“ディバイドモ-ド”保护其周围的同伴免受伤害。

D.O.E

### ラフレシア

这只巨大的食人花擅长异常状态攻击，会释放全体中毒、混乱、钝足、头部封印等效果，我方成员中最好有能够解除全体异常状态的职业，例如学会了“一齐救护”的医术师。这只D.O.E也会使用“琥珀の诱惑”，不过其效果和之前遇到的敌人有所不同，它会将我方队员召唤到其身边，远程作战的成员被召唤后要第一时间远离。这个家伙的弱点是斩属性和炎属性，不过它的保护罩消失后，只要受到一次伤害就会再次展开，要抓住每一个机会用高威力技能或魔法对其造成大伤害。

D.O.E

### アイスシザ-ス

接受委托“第5迷宫の残党D.O.E讨伐依赖”后就能在第5迷宫遇到这个家伙。这只D.O.E的外形是一只巨大的冰螳螂，看起来霸气十足，但实际上并不怎么强力。单体攻击技能“オ-バ-スイング”对坦克无法造成致命威胁，“冰镰乱舞”为全区域随机次数冰属性攻击，不过伤害并不高。比较有威胁的招式是“困惑の叫び”，会让我方成员陷入头を封じ状态，对法系职业的影响很大，如果此时它再使用“琥珀の诱惑”召唤

来小怪助阵就比较难对付了，建议给我方能解除异常状态的职业配备一身有头を封じ耐性的装备，或者直接携带全员解除异常状态的卷轴，总之要务必保证第一时间解除我方全员的不利状态。

## BOSS

### 青阳炎の白虎

白虎的攻击力比较高，物理防御较低的职业受到伤害很容易被重创，开局可以给全员增加物理防御避免有人战斗不能，坦克则第一时间吸引仇恨。由于该 BOSS 会使用横排攻击的技能，因此近战职业站位要分散。技能“炎热の阳炎”可对自身周围的目标造成炎属性伤害，“白虎の咆哮”会让我方全员一定几率陷入麻痹状态，队伍中最好能配备两名可以解除异常状态的角色。该 BOSS 不耐斩属性和炎属性，剑士的技能“リンクフレイム”可为其附加特殊状态，之后 BOSS 每被命中一次，都会追加一次炎属性伤害，可大大加快讨伐的速度。

## 支线迷宫 雪意／冰穴

这个迷宫共有 10 层，新增的魔物只有电气ガエル这一种，其特点是对属性攻击有很高的耐性，弱点是坏属性，用槌和杖的职业可以轻松将其消灭。不过要注意的是，电气ガエル的攻击虽然是雷属性，但并不附带麻痹效果，可以安心应对。

## 第 6 迷宫 迅雷风烈峡谷

这个迷宫共有 26 层，其中的大部分敌人都是之前迷宫中曾经出现过的魔物的变种。需要特别注意的有ボルトキャット和お化けフクロウ，前者的技能“战栗の眼光”会降低我方成员的属性防御；后者则会使用技能“幻觉催眠”让我方成员陷入催眠状态，陷入该状态的队员会乱扔物品，要是不小心把救命道具给扔掉了，很可能让队伍陷入危机之中，队伍中一定要多配几名会解除异常状态的成员。痺れエリンギ虽然本身能力很弱，但它在剩余血量较少时会自爆，不但可造成大量伤害，还会附加麻痹效果，一定要用大威力火属性招式将其一击消灭。为了保证队伍的安全，身上至少要带够可以修建探索寨以上档次据点的金钱，一旦救命道具被不小心扔掉后，就立即在附近的区域修建据点，利用据点里的树海磁轴脱离迷宫，返回城镇重新准备妥当后再继续深入。该迷宫可修建据点数为 5 个，可每隔 4 层修建一个据点。这个迷宫中的大部分魔物都对炎属性没有耐性，可携带拥有该属性强力技能的角色参战。从第 22 层开始，地图陷入黑暗状态，要时刻注意空中飞行的お化けフクロウ，它们会从空中快速接近我们的队伍，一定要及时发现并用远程攻击将其尽快干掉，建议不要使用 B+ 十字键的快速移动。

D.O.E

### 巨大な邪花

ラフレシア的亚种，会使用全体攻击的“棘の雨”和蓄力后对单体造成大伤害的“力溜め”，坦克吸引好火力即可安全地进行讨伐了。斩属性和火属性是其弱点，待其保护罩消失后立即用大威力招式予以重创。

D.O.E

### ジャイアントモア

接受委托“第6迷宫の残党D.O.E讨伐依赖”后就能遇到这只D.O.E。由于是小体型魔物，因此可以采用在房间外的小路上让坦克堵路口，远程职业在后方安全输出的打法。敌人自带速度加倍的效果，并且攻击力较高，即便是坦克职业也要加好物防才能相对安全。这个家伙对任何属性都没有耐性，并且很怕雷属性，待其护罩破掉后就用雷属性技能猛轰吧。

BOSS

### 恐鸟稻魂の如し

难度很低的一场战斗，“突风起こし”为单方向范围攻击，不过攻击力不高，要是打中了我方的圣骑士还可以为其回复TP；“嘴突き”为单体物理攻击且附带位移，伤害较高，法系职业要尽快远离BOSS的攻击范围。让近战职业分别站在BOSS左右两侧，远程职业站在近战职业的身后安全输出即可。这个BOSS对突属性以外的耐性都很高，对雷属性的抗性更是达到了最高档次的“铁壁”，不过麻痹效果依旧对其有效，在队伍陷入危机时可以用附带麻痹的雷属性攻击封锁BOSS的行动。

## 支线迷宫 断崖ノ裂ケ目

这个迷宫共有14层，其中新增魔物中，眠れる大狮子需要优先解决，否则其全体技能“王者の咆哮”会让我方成员陷入麻痹状态，被敌人围攻时中了该状态会非常被动。该迷宫总体来说与第6迷宫没有区别，不过深层增加的爆发の罠和TPマイナスの罠对队伍的损害较高，稳妥起见最好前进的同时，时不时攻击空地来探测陷阱。

## 第7迷宫 火焔ミムスペル

这是主线流程的最后一个迷宫，共有31层，迷宫里大部分魔物的弱点都是冰属性，仅有神蜂弱雷。新增的魔物中，暴れ野牛是需要重点注意的对象，其技能“大暴れ”可对自身周围的目标造成多次伤害，血量较少时容易被秒杀，尽量在远距离用冰属性技能或魔法来对付。火炎ネズミ的能力不强，不过会将场地散落的物品捡起来投掷这一点比较讨厌，尽量优先解决吧。这个迷宫中有岩浆地形，踩到上面会损失HP。这个迷宫的难度算不上高，带上学会了攻击范围为整个区域范围的冰魔法“吹雪の大印术”的印术士一起行动，可以很快冲到迷宫的最下层。不过这个迷宫中，初期会有数量较多的D.O.E徘徊其中，需要沿途一一清理后才能安心往下走。从第26层开始，地图陷入黑暗状态，最底层要面对通关流程的最终BOSS。

D.O.E

### 幻惑の飞南瓜

这只D.O.E处于浮空状态，经常游荡于小道间的岩浆地形，想要顺利讨伐它可以带上印术士，全程用雷属性魔法远程攻击，可保证敌人全程无法动弹。不过这只D.O.E对雷属性的耐性较高，需要有足够多的TP来释放魔法。需注意，期间不要使用其他技能破坏麻痹状态，否则它会使用HP大回复技能“愈やしのまじない”，瞬间让之前的努力付之流水。

## D.O.E

### 兽王ベルゼルケル

体型很大的D.O.E，它移动时会自动拓宽道路，因此不需要刻意在区域里守株待兔，在它开拓出来的通道里更容易实现堵路口战法。这个D.O.E虽然个子大，但威胁其实并不高，坦克可轻松扛下所有攻击。这个D.O.E对所有攻击属性都没有抗性，用剑士的リンク系技能为它附加多个状态后，再用高连击的招式攻击，可以瞬间输出大量伤害，很快就能结束战斗。惟一需要注意的是它的技能“装备弾き”，会将我方成员的装备打落在地，要是坦克的盾被打落了，要立即将D.O.E麻痹后拾取盾牌并立即装备上。

## BOSS

### 怨仇のムスペル

一开始本体不会发动攻击，可趁此机会攻击怨念の手底和复仇の下仆两只触手，远程职业可以站在离敌人很远的地方安全输出。怨念の手底会召唤D.O.E，不过会蓄力数个回合，受到几次攻击后蓄力就会被打断，一般情况下是召唤不出来的；复仇の下仆则会使用横向和纵向攻击，其中“邪魔者よ立ち去れ”攻击范围广且附带击退效果，会将近战职业屡次推出很远的距离，除此之外还会使用“我が力を思い知れ”，这招会对我方全体附加各种异常状态，建议优先解决掉这只触手。

解决掉两只触手后，开始站位并攻击BOSS的本体，其受到一定伤害后张开翅膀，再次受到一定伤害后伸出双手，此时才开始真正的战斗。BOSS的普通攻击为横向范围挥，因此此战建议不要带过多的近战职业。技能“宿敌よ我が下に”会将我方远处的角色强行拉到其身下，因为站在远处的一般都是防御力不高的攻击手，要及时返回远处后再开始输出。技能“消えぬ我が复仇”会复活之前被消灭的触手，让这三个攻击源同时在场会比较危险。不过BOSS的本体弱冰，用冰属性技能猛攻的话，可以在其再次召唤出触手前将它干掉。

## 通关后

第7迷宫发生变化，岩浆地形消失，之前修建在该迷宫里的据点也随之消失。前往“マガンの家”完成任务后再去“サラ迷宫研究所”触发剧情，之后在“マガンの家”接受任务“『大鸟居ノ森』を调查されたし”和“『彼岸ノ园』を调查されたし”后开启第8、第9迷宫。在“食堂琥珀轩”接受委托“不思议の树海を调查して下さい！”、“赤龙の讨伐をお愿いします！”、“冰龙の讨伐をお愿いします！”和“雷龙の讨伐をお愿いします！”可开启4个支线迷宫，其中“不思议の树海”这个迷宫的探索有条件限制，玩家进入后等级变为1级、无料理效果、无法救助、无法携带金钱和道具进入，也就是说要从零开始挑战。完成三龙的分支迷宫后开启第10迷宫 武陵桃源；到达“不思议の树海”最下层后开启第11迷宫 幻影ノ奈落；完成第9迷宫并在最底层再次打倒怨仇のムスペル后可接受任务“『霸者ノ栖家』を调查されたし”，从而开启第12迷宫 霸者ノ栖家。

**玩后感**

虽然本作融入了不少“《世界树迷宫》系列”的要素，但主体依旧是《不可思议的迷宫》。就单纯通关来讲，难度并不高，再配合各职业丰富的技能以及四人队伍的协同合作，基本可以打得迷宫中的敌人还不起手。限时免费的DLC任务中，还有可获得升级药水和开启队伍全灭后不损失道具的料理任务，这让新手玩家也能愉快地玩耍。通关后的迷宫难度开始加大，更有一切从零开始的“不思议の树海”这类极具挑战性的迷宫等待着老玩家的挑战。

作为PSV平台上第一款数码宝贝题材的游戏，本作在发售前就已经吊足了不少玩家的胃口，而发售后也确实不负众望，整体素质都相当不俗。本辑为大家带来游戏的基本系统、详细主线流程与游戏技巧。现在就来一起进入数码世界吧！

文 哪尼（UCG）、昴星团 美编 Juxi

光盘视频收录 POCKET HALO

Guide 攻略透解 Through

| PSV | RPG | 角色扮演 | |
|---|---|---|---|
| 数码宝贝物语 电脑侦探 | | | |
| デジモンスト－リ－サイバ－スルゥ－ス | | | |
| BNE | 日版 | 2015年3月12日 | |
| 1～2人 | 7171日元 | 对应PSV TV | |

# 特典相关

本作的初回限定版附送了5大特典，可谓非常厚道，但由于游戏只发售了日版，但如何入手这些厚道的免费下载内容反而成了不少玩家的困扰，因此在这里为大家进行详细的说明：

1.实体版附送的特典码只能在日服兑换和下载，数字版购买后会自动下载，非日服玩家若想得到特典，请考虑转服。

2.特典中附赠的数码宝贝无法在游戏中通过其他途径获得，想要达成全图鉴必定要使用日服，含后续进化种类在内，一共有10种数码宝贝需要特典数据。

3.由于奖杯不要求全图鉴，因此特典内容对白金无影响。

4.与游戏相关的DLC内容在第二章的医院剧情过后，到侦探事务所门口找名为“DLC配达系”的NPC对话即可领取。需要注意的是，领取的特典数码宝贝是直接加入队伍的，因此在领取前请确保主人公有足够的“记忆容量（パ–ティメモリ）”，可以分多次领取。

## 亚古兽（黑）、加布兽（黑）

基础才能有20点，相当不错。亚古兽（黑）进化为暴龙兽（黑）需要16级，而它开始的等级上限只有15级，因此要先退化一次突破等级上限才行。加布兽（黑）则可以直接进化为黑加鲁鲁兽。只要取得过特典，它们也可以通过正常的进化途径入手，最终还能联展进化为“奥米加兽 兹瓦特（オメガモン ズワルト）”。

## 穿有主人公服装的亚古兽

这样的亚古兽可以领两只，分别穿着男女主人公的服装。同样有20点的基础才能，整体能力也不错，不过最为特别的是它的等级上限为99级。之所以这样设计是因为一旦进化后衣服就会消失，即便退化也回不来了，因此大家还是权当收藏吧。

## DLC任务

前往侦探事务所，任务板中有紫色标记的任务为DLC任务。

目前一共有12个DLC任务，这些任务已在3月19日向所有玩家免费配信，特典不过是让你能提前玩到罢了。其中七个任务是和《数码宝贝物语 月光篇》的主人公小夜一起挑战七大魔王，完成后才能解锁狄安娜兽（ディアナモン）的进化条件，因此DLC任务和全图鉴收集也是息息相关的。

## PSV主题

附赠的主题有点偷懒，基本上只是把系统图标简单地变为金色而已，另外还附送了七款壁纸。

## 原声音乐集

实体版玩家可以登录游戏官网后输入特典码进行下载：http://digimonstory-cs.bngames.net/camp/items/add/。

下载版玩家需要有效的Bandai Namco账号才能下载。

# 基本操作

## 平常操作

| 按键 | 作用 |
|---|---|
| 左摇杆 | 角色移动 |
| 右摇杆上 / 下 | 视角扩大 / 缩小（部分区域） |
| △ | 打开系统菜单 |
| □ | 打开黑客技能菜单 |
| R | 打开详细地图（部分区域） |
| Select | 视角恢复默认 |

## 战斗操作

| 按键 | 作用 |
|---|---|
| 左摇杆 / 方向键 | 选择 |
| ○ | 决定 |
| × | 取消 |
| △ | 查看我方数码宝贝详情（仅在替换操作中生效） |
| R+ ○ | 逃跑 |
| Select | 自动战斗 |



## 系统菜单

| | |
|---|---|
| 1 | 数码宝贝，调整队伍中数码宝贝的位置或以更改它们的名字、继承技和装备 |
| 2 | 道具栏，查看和使用各种道具 |
| 3 | 主人公情报，确认主人公当前各项参数、黑客技能使用条件以及当前接受的任务情报 |
| 4 | 关键词，查看当前可以使用或是已经使用过的关键词 |
| 5 | 系统设定，调整游戏中的各项机能，除了调整音量外，还可以选择关闭迷你地图、在电子空间内不显示数码宝贝以及缩短战斗演出效果 |
| 6 | 图鉴，可以查看已有过的数码宝贝在不同等级下的能力值、进化或退化的路线等。从未见过的数码宝贝会以“？”表示，只遇见过但未曾拥有的数码宝贝只能看到头像，右上角带有★标的代表与 DLC 内容相关的数码宝贝 |
| 7 | 聊天板，查看或回复其他 NPC 或数码宝贝发来的讯息 |
| 8 | 存档，存档位有 3 个，无法主动读档，必须重开游戏。同时按住□键 +R 键 +L 键可以删除存档 |

# 流程推进

**不得不说，本作的流程推进相当复古，提示少之又少。大家在进行主线剧情时，一定要留意相关NPC的对话内容，不要一目十行随便跳过，因为这些对话往往都包含有进行下一步的地点或提示，一旦错过后可能不会再有相关提示，很容易造成卡关。**

## 关键NPC

与剧情或任务相关的NPC头顶上都会有感叹号的标志，因此不必漫无目的地和无关人员进行对话。

## 关键词

一旦入手钥匙标志的“关键词”，我们便要去需找头顶上有“锁”标记的NPC，与他们对话并选择正确的关键词即可解锁情报。一般“锁”标记的NPC都是复数存在的，但解锁后真正能获得有用讯息的往往只是其中1人。

## 任务板

任务板左上角红色标记任务与主线推进息息相关，很多时候需要先完成这些依赖才能继续剧情。

任务种类分为以下四种：

| 标记颜色 | 说明 |
|---|---|
| 红色 | 与主线剧情相关的任务 |
| 蓝色、黄色 | 普通的依赖任务 |
| 紫色 | DLC 任务 |
| 绿色标记 | 数码农场中得到的任务 |

玩家每次只能接一个任务，可以中途放弃某个任务等过后再重新接受。接受后的任务还可以在系统菜单→プレイヤ-→依赖选项卡中查看。

## 黑客技能

在探索迷宫时会遇到不同颜色的防火墙，想要将其解除并继续推进剧情的话，需要使用黑客技能。

按□键可以调出黑客技能菜单，之后就可以使用对应的黑客技能进行解锁了，不过发动黑客技能还需要满足一定的条件。

当然，黑客技能并不仅仅用于解除防火墙，还可以在探索迷宫时带来更多的效果，合理使用可以帮助玩家更快地推进流程或是提升等级。

| 名称 | 作用 | 使用条件 |
|---|---|---|
| ウォ-ルクラックLv1 | 解除LV1的防火墙（黄色） | 队伍中有1个或以上的数码宝贝 |
| ウォ-ルクラックLv2 | 解除LV2的防火墙（绿色） | 队伍中有4个或以上的“成长期”或更高阶段的数码宝贝 |
| ウォ-ルクラックLv3 | 解除LV3的防火墙（红色） | 队伍中有4个或以上的“成熟期”或更高阶段的数码宝贝 |
| ウォ-ルクラックLv4 | 解除LV4的防火墙（紫色） | 队伍中有4个或以上的“完全体”或更高阶段的数码宝贝 |
| コ-ドスキャン | 解析/解除迷宫中密码化的数据 | 队伍中有数据种（デ-タ）数码宝贝 |
| コピ-アンドペ-スト | 复制或者标记迷宫中的数据板（デ-タプレ-ト） | 队伍中有疫苗种（ワクチン）数码宝贝 |
| ステルスハイド | 将自己隐身，不会被旁边的NPC察觉 | 随剧情开启，队伍中要有病毒种（ウィルス）数码宝贝 |
| ハ-ドセキュリティLv1 | 降低遇敌率 | 队伍中有1个或以上的“完全体”或更高阶段的数码宝贝 |
| ハ-ドセキュリティLv2 | 大幅降低遇敌率 | 队伍中有1个或以上的“究极体”或更高阶段的数码宝贝 |
| ハ-ドセキュリティLv3 | 遇敌率降为0 | 队伍中有5个或以上的“究极体”或更高阶段的数码宝贝 |
| ファンクションコ-ルLv1 | 提高遇敌率 | 队伍中有无种族（フリ-）数码宝贝 |
| ファンクションコ-ルLv2 | 强制遇敌 | 队伍中有无种族（フリ-）且在“成熟期”或以上的数码宝贝 |

# 战斗相关

## 界面详解

| | |
|---|---|
| 1 | 操作区域 |
| 2 | 我方战斗中数码宝贝的状态 |
| 3 | 敌方数码宝贝的 HP 值 |
| 4 | 敌方数码宝贝的种族、属性 |
| 5 | 行动顺序轴 |
| 6 | Combo 槽 |

## 行动顺序轴

敌我双方数码宝贝的行动顺序会依次排列，我方数码宝贝为蓝色标记、队友数码宝贝为绿色标记，敌方数码宝贝为红色标记。

双方数码宝贝的排序除了与其本身速度参数有关外，发动技能、防御、更换数码宝贝等操作都有可能改变排序。一般而言肯定是要让我方和队友数码宝贝尽可能连续行动，不给对方出手的机会，因此战斗时并不是一味地猛攻，而是要根据排序的变化来调整操作，尤其是面对那种会疯狂回血的敌人，隐忍几个回合让我方形成连续攻击的排序，一口气解决对方才是上策。

## 连携攻击（CrossCombo）

多名数码宝贝同时发动强力进攻，只要行动顺序轴上我方成员带有Combo槽就有几率触发。数码宝贝的友情值越高，出现Combo槽的几率越高，随着攻击次数的增加Combo槽也会随之上升，此时发动连携攻击的几率也会提升。

## 种族相克

数码宝贝分为三个种族：病毒种、数据种、疫苗种和无种族。

不同种族存在相互克制的效果，战斗中请针对敌人的种族选择有效的输出点，具体克制情况见左图。

## 属性相克

除了种族外，数码宝贝还分为9种属性，也存在相互克制的规律，具体如下图。

**小技巧** 用锁定框判断是否克制/被克制。

选择要攻击的对象后，敌方周围会出现不同颜色的锁定框，红色锁定框表示攻击对其很有效，蓝色锁定框则相反。克制效果具体会体现在伤害倍率上。

## 异常状态

一些数码宝贝的招式会附带异常状态，表现效果如下：

| 图标 | 名称 | 效果 |
|---|---|---|
| | 混乱 | 无法下达指令，攻击对象不分敌我，会自动解除 |
| | 麻痹 | 一定的几率无法行动，会自动解除 |
| | 眠り | 无法进行任何行动，会自动解除 |
| | スタン | 速度下降，会自动解除 |
| | 猛毒 | 每回合行动结束时减少 HP，回合数越多减少的 HP 越多 |
| | 液晶化 | 无法使用技能 |
| | バグ | 种族克制的情况逆转 |

# 数码宝贝相关

## 扫描与孵化

扫描是本作中入手数码宝贝的惟一途径，无论是与普通数码宝贝还是与NPC持有的数码宝贝战斗，每次进入战斗后系统都会自动对敌方数据进行扫描，扫描百分比不定，成长阶段越低的数码宝贝，每次扫描得到的数据百分比越高。当扫描数据达到100%后，玩家就可以前往数码实验室中将其孵化出来。扫描上限为200%，孵化时扫描百分比越高，则得到的数码宝贝基础参数和等级上限就越高。

## 进化与退化

满足规定的条件后就可以让数码宝贝进化为更高级的形态，进化路线并非惟一。进化后原有的等级强制变为1，不过继承技会延续，而且等级上限和才能值会提升。一般来说需要的记忆容量也会提升，前期时玩家要多加留意。到了后期还可以进行更强大的“联展进化”。

进化后的数码宝贝可以自由地进行退化，退化路线并非惟一。退化后原有等级强制变为1，继承技也会延续。退化后满足条件再进化的话，此时数码宝贝才能值都会比退化之前更高。

退化操作主要用于因等级上限限制无法进化的情况。举个例子，A需要16级才能进化为B，但此时A的等级上限只有15，这时我们就需要先将A退化为C，再培养C让其进化为A，此时的A等级上限会突破原来的15，从而可以满足进化为B的条件。

## 成长阶段

数码宝贝依据幼年期Ⅰ→幼年期Ⅱ→成长期→成熟期→完全体→究极体这几个阶段成长，通过特殊进化方式还可以成长为“アーマー体”或“超究极体”。

## 等级提升

玩家可以通过多种途径来提升数码宝贝的等级，除了最常见的战斗方式外，还可以用提升经验的道具，或者在数码实验中让其吸收其他的数码宝贝来获得经验值。

## 队伍

在“记忆容量”足够的前提下，玩家可以携带3名主力数码宝贝及8名辅助数码宝贝，辅助数码宝贝不会参与战斗但可以获得经验值。

## 记忆容量

将数码宝贝加入队伍时需要占用相应的“记忆容量”，越强力的数码宝贝占用的记忆容量也就越多，因此不要一味地携带最强的数码宝贝，而是要有所搭配和取舍。记忆容量的初始上限为20，玩家只能通过只用名为“メモリアップ”的道具提升上限，这一道具无法购买，会在流程推进中获得。

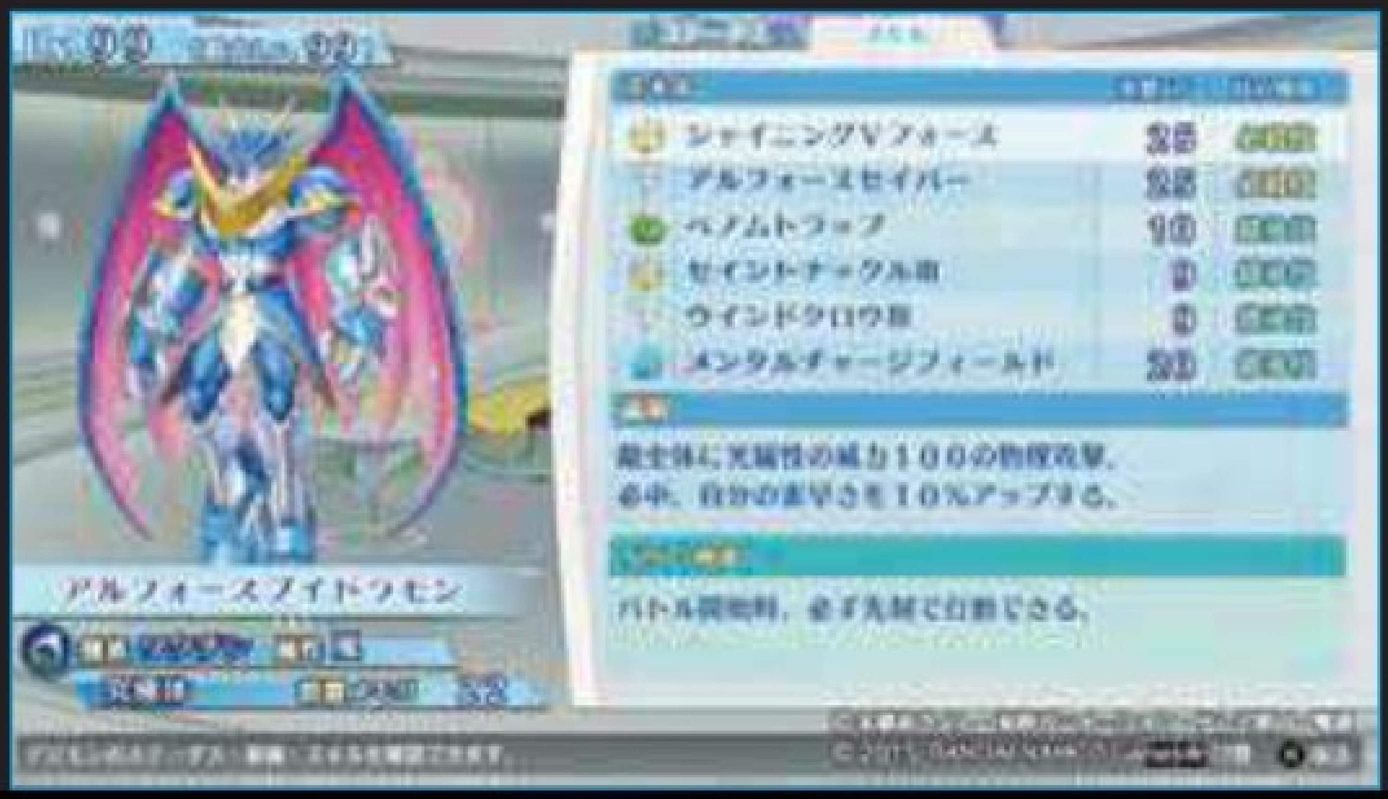
## 技能

数码宝贝的技能分为：必杀技、继承技和被动技能（SS）。

**必杀技：**每个数码宝贝的固有特色技能，会随着进化和退化发生变化，并且无法进行替换。

**继承技：**随着等级提升可以习得，每个数码宝贝最多能习得20种继承技，超过的话必须进行替换。进化或退化后，已经习得的继承技依然会保留。需要注意的是，必杀技加上继承技最多只能同时装备6种，这也就意味着，必杀技越多的数码宝贝，它能够装备的继承技就越少。

**被动技能：**每个数码宝贝固有的技能，无法进行更换，该被动技能会作为该数码宝贝的属性直接应用于战斗中。



## 能力参数

数码宝贝具有多项能力参数，攻击力和防御力就不多做解释了。知力与魔法攻击相关，知力越高则魔法攻击的伤害越高，受到魔法攻击的伤害则越低。素早さ代表速度，此能力值越高在战斗中排序的顺位就越靠前。

以上这些都是常见的能力参数，会随着等级的提升而增加。比较特别的是友情、才能这两个参数，下面一一为大家做解释。

### 友情

1.上限为100

2.友情值越高，战斗中越容易触发连携攻击（Cross Combo）

3.与某些数码宝贝的进化条件相关，必须达到规定的友情值才能进化

4.友情值高的数码宝贝会更积极地回信

5.在农场中给予数码肉的话可以提升友情值

6.多作为主力队员参与战斗可以提升友情值

7.缩短特训时间会降低友情值

### 才能

1.上限为100

2.在扫描率为200%的情况下孵化出的数码宝贝，初始才能为5

3.与某些数码宝贝的进化条件相关，必须达到规定的才能后方可进化

4.反复进行进化和退化操作可以提升才能

5.才能越高，能够强化参数的上限值越高，参数上限值=（才能×0.5）+50

# 数码徽章(デジモンメダル)

数码徽章是本作重要的收集要素，并与奖杯相关，一共有500种。数码徽章可以通过战斗、探索、完成绿色标志的委托，或是通过分布在各地的扭蛋机获得。不同的扭蛋机价格有差异，从300元到1000元等，能够扭出的徽章种类也不一样。

得到的数码徽章可以找中野4楼咖啡店旁的徽章大叔（メダルおじさん）卖掉，还可以查看到当前的收集情况。收集数码徽章可以说是游戏奖杯中最难的一项，下面列出游戏中所有数码徽章的获得方式，其中有200种可通过战斗或完成有绿色标记的委托获得，其余300种则可以通过不同地区的扭蛋机获得。希望以下数据能对想刷白金的玩家有所帮助。

| 编号 | 名称 | 位置 | 获得方式 |
|---|---|---|---|
| 1 | ア－マゲモン | 中野 1F 外侧 | 扭蛋机 |
| 2 | アイスモン | 浅草数据化区域 | 拾取 |
| 3 | アクィラモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 4 | アグニモン | 委托「花の趣味はないけれど…」报酬 | 拾取 |
| 5 | アグモン | 委托 | 战斗掉落或任务获得 |
| 6 | アグモン（黑） | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 7 | アグモン博士 | 中野 2F 厕所前 | 拾取 |
| 8 | アシュラモン | 中野 1F 外侧 | 扭蛋机 |
| 9 | アスタモン | 中野 1F 左侧 | 扭蛋机 |
| 10 | アトラ－カブテリモン | 中野 3F 楼梯前 | 扭蛋机 |
| 11 | アヌビモン | 中野 1F 左侧 | 扭蛋机 |
| 12 | アノマロカリモン | 新宿地铁站前 | 扭蛋机 |
| 13 | アポカリモン | 中野 3F 楼梯前 | 扭蛋机 |
| 14 | アポロモン | 新宿地铁站前 | 扭蛋机 |
| 15 | アルカディモン | 新宿的繁华街前 | 拾取 |
| 16 | アルケニモン | 涉谷タワ－レコ－ド前 | 扭蛋机 |
| 17 | アルゴモン究极体 | 涉谷タワ－レコ－ド前 | 扭蛋机 |
| 18 | アルダモン | 中野 2F 右侧 | 扭蛋机 |
| 19 | アルファモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 20 | アルフォ－スブイドラモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 21 | アルフォ－スブイドラモン X 抗体 | 中野 2F 右侧 | 扭蛋机 |
| 22 | アルボルモン | 中野 1F 外侧 | 扭蛋机 |
| 23 | アルマジモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 24 | アンキロモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 25 | アンティラモン | 涉谷タワ－レコ－ド店内 | 扭蛋机 |
| 26 | アンドロモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 27 | イ－バモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 28 | イガモン | ク－ロン Lv3 右侧区域 | 拾取 |
| 29 | イグドラシル 7D6 | 中野 1F 外侧 | 扭蛋机 |
| 30 | イッカクモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 31 | イビルモン | 中野 1F 外侧 | 扭蛋机 |
| 32 | インセキモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 33 | インダラモン | 中野地下道第三区域 | 拾取 |
| 34 | インフェルモン | 秋叶原 | 红色扭蛋机 |
| 35 | インプモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 36 | インペリアルドラモン DM | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 37 | インペリアルドラモン FM | 涉谷タワ－レコ－ド店内 | 扭蛋机 |
| 38 | インペリアルドラモン PM | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 39 | ヴァイクモン | 秋叶原 | 红色扭蛋机 |
| 40 | ヴァルキリモン | 秋叶原 | 蓝色扭蛋机 |
| 41 | ヴァンデモン | 上野博物馆前 | 扭蛋机 |
| 42 | ヴィカラ－ラモン | 中野 2F 右侧 | 扭蛋机 |
| 43 | ウィザ－モン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 44 | ヴィジラモン | 秋叶原 | 蓝色扭蛋机 |
| 45 | ウィッチモン | 中野 1F 左侧 | 扭蛋机 |
| 46 | ウエヌスモン | 上野博物馆前 | 扭蛋机 |
| 47 | ヴェノムヴァンデモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 48 | ウエンディモン | ク－ロン Lv4 第三区域 | 拾取 |
| 49 | ウォ－グレイモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 50 | ウォ－グレイモン X | 中野 1F 左侧 | 扭蛋机 |
| 51 | ヴォルフモン | 中野 1F 左侧 | 扭蛋机 |
| 52 | ウッドモン | 中野 3F 楼梯前 | 扭蛋机 |
| 53 | ウパモン | EDEN コミュニティエリア | 拾取 |
| 54 | ヴリトラモン | 中野 3F 楼梯前 | 扭蛋机 |
| 55 | ウルカヌスモン | 中野 3F 楼梯前 | 扭蛋机 |
| 56 | エアドラモン | 新宿地铁站前 | 扭蛋机 |
| 57 | エアロブイドラモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 58 | エグザモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 59 | エクスティラノモン | 中野 1F 外侧 | 扭蛋机 |
| 60 | エクスブイモン | 涉谷タワ－レコ－ド前 | 扭蛋机 |
| 61 | エテモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 62 | エビドラモン | 涉谷タワ－レコ－ド店内 | 扭蛋机 |
| 63 | エビバ－ガモン | 中野 1F 外侧 | 扭蛋机 |
| 64 | エルドラディモン | 新宿地铁站前 | 扭蛋机 |
| 65 | エレキモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 66 | エンジェウ－モン | 中野 1F 左侧 | 扭蛋机 |
| 67 | エンジェモン | 秋叶原 | 红色扭蛋机 |
| 68 | エンシェントリスモン | 涉谷タワ－レコ－ド前 | 扭蛋机 |
| 69 | エンシェントガルルモン | 涉谷タワ－レコ－ド店内 | 扭蛋机 |
| 70 | エンシェントグレイモン | 秋叶原 | 红色扭蛋机 |
| 71 | エンシェントスフィンクモン | 秋叶原 | 蓝色扭蛋机 |
| 72 | エンシェントトロイアモン | 上野博物馆前 | 扭蛋机 |

| 编号 | 名称 | 位置 | 获得方式 |
|---|---|---|---|
| 73 | エンシエントビ－トモン | 涉谷タワ－レコ－ド前 | 扭蛋机 |
| 74 | エンシエントボルケ－モン | 涉谷タワ－レコ－ド店内 | 扭蛋机 |
| 75 | エンシエントマ－メイモン | 秋叶原 | 红色扭蛋机 |
| 76 | エンシエント メガテリウモン | 秋叶原 | 蓝色扭蛋机 |
| 77 | エンシエントワイズモン | 上野博物馆前 | 扭蛋机 |
| 78 | オウリュウモン | 中野 1F 外侧 | 扭蛋机 |
| 79 | オ－ガモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 80 | オオクワモン | 中野 3F 楼梯前 | 扭蛋机 |
| 81 | オクタモン | 秋叶原 | 蓝色扭蛋机 |
| 82 | オグドモン | 中野 1F 左侧 | 扭蛋机 |
| 83 | オタマモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 84 | オニスモン | 中野 3F 楼梯前 | 扭蛋机 |
| 85 | オファニモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 86 | オメカモン | 上野博物馆前 | 扭蛋机 |
| 87 | オメガモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 88 | オメガモンズワルト | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 89 | オメガモン X 抗体 | 中野 2F 右侧 | 扭蛋机 |
| 90 | ガ－ドロモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 91 | ガ－ベモン | 新宿地铁站前 | 扭蛋机 |
| 92 | ガイオウモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 93 | カイザ－レオモン | 中野 2F 右侧 | 扭蛋机 |
| 94 | カイゼルグレイモン | 新宿地铁站前 | 扭蛋机 |
| 95 | ガオガモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 96 | カオスデュ－クモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 97 | カオスドラモン | 新宿地铁站前 | 扭蛋机 |
| 98 | カオスモン | 中野 2F 右侧 | 扭蛋机 |
| 99 | ガオモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 100 | ガジモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 101 | カブテリモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 102 | ガブモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 103 | カプリモン | 中野 1F 外侧 | 扭蛋机 |
| 104 | カメモン | 中野 1F 左侧 | 扭蛋机 |
| 105 | カラツキヌメモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 106 | カラテンモン | 涉谷タワ－レコ－ド前 | 扭蛋机 |
| 107 | ガルゴモン | 中野 2F 右侧 | 扭蛋机 |
| 108 | ガルダモン | 涉谷タワ－レコ－ド店内 | 扭蛋机 |
| 109 | カルマ－ラモン | 涉谷タワ－レコ－ド前 | 扭蛋机 |
| 110 | ガルムモン | 涉谷タワ－レコ－ド前 | 扭蛋机 |
| 111 | ガルルモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 112 | ガワッパモン | ク－ロン Lv4 | 拾取 |
| 113 | ガンクゥモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 114 | キウイモン | 涉谷タワ－レコ－ド前 | 拾取 |
| 115 | ギガスモン | 中野 2F 右侧 | 扭蛋机 |
| 116 | ギガドラモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 117 | ギギモン | 中野 1F 左侧 | 扭蛋机 |
| 118 | ギザモン | 中野 3F 楼梯前 | 扭蛋机 |
| 119 | キメラモン | 秋叶原 | 红色扭蛋机 |
| 120 | キャッチマメモン | 秋叶原 | 蓝色扭蛋机 |
| 121 | キャノンビ－モン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 122 | キャンドモン | 新宿地铁站前 | 扭蛋机 |
| 123 | キュウビモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 124 | ギルモン | 涉谷タワ－レコ－ド前 | 扭蛋机 |
| 125 | ギロモン | 上野博物馆前 | 扭蛋机 |
| 126 | キングエテモン | 中野 1F 外侧 | 扭蛋机 |

| 编号 | 名称 | 位置 | 获得方式 |
|---|---|---|---|
| 127 | クアトルモン | 中野 1F 外侧 | 扭蛋机 |
| 128 | クズハモン | 中野 1F 左侧 | 扭蛋机 |
| 129 | クダモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 130 | クネモン | セントラル病院（普通病房最里面的房间） | 拾取 |
| 131 | グミモン | EDEN エントランス | 拾取 |
| 132 | グラウモン | 中野 1F 外侧 | 扭蛋机 |
| 133 | グラップレオモン | 中野 2F 右侧 | 扭蛋机 |
| 134 | グラディモン | 中野 1F 左侧 | 扭蛋机 |
| 135 | クラモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 136 | グランクワガ－モン | 中野 3F 楼梯前 | 扭蛋机 |
| 137 | グランドラクモン | 新宿地铁站前 | 扭蛋机 |
| 138 | グランロコモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 139 | クリサリモン | EDEN コミュニティエリア | 拾取 |
| 140 | グリフォモン | 涉谷タワ－レコ－ド前 | 扭蛋机 |
| 141 | クルモン | 中野 3F 楼梯前 | 扭蛋机 |
| 142 | グレイドモン | 中野 1F 外侧 | 扭蛋机 |
| 143 | グレイモン | 中野 3F 楼梯前 | 扭蛋机 |
| 144 | グレイモン（青） | 新宿地铁站前 | 扭蛋机 |
| 145 | クレシエモン | 中野 1F 左侧 | 扭蛋机 |
| 146 | クレニアムモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 147 | クロスモン | 涉谷タワ－レコ－ド店内 | 扭蛋机 |
| 148 | クロックモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 149 | グロットモン | – | 扭蛋机 |
| 150 | クワガ－モン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 151 | クンビラモン | 中野 3F 楼梯前 | 扭蛋机 |
| 152 | ゲコモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 153 | ゲソモン | 涉谷タワ－レコ－ド前 | 扭蛋机 |
| 154 | ケラモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 155 | ケルビモン（恶） | 秋叶原 | 红色扭蛋机 |
| 156 | ケルビモン（善） | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 157 | ケレスモン | 秋叶原 | 蓝色扭蛋机 |
| 158 | ケンタルモン | 涉谷タワ－レコ－ド店内 | 扭蛋机 |
| 159 | ゴ－ルドヌメモン | 秋叶原 | 红色扭蛋机 |
| 160 | G ブイドラモン | 中野 1F 左侧 | 扭蛋机 |
| 161 | ゴ－レモン | 秋叶原上方的人行道 | 拾取 |
| 162 | コカトリモン | 秋叶原 | 蓝色扭蛋机 |
| 163 | コクワモン | 涉谷タワ－レコ－ド店内 | 扭蛋机 |
| 164 | ゴッドドラモン | 上野博物馆前 | 扭蛋机 |
| 165 | ゴツモン | 秋叶原 | 红色扭蛋机 |
| 166 | ゴツモン X | 秋叶原 | 蓝色扭蛋机 |
| 167 | コテモン | 委托「オモテの颜とウラの颜」 | 报酬 |
| 168 | ゴブリモン | 上野博物馆前 | 扭蛋机 |
| 169 | ゴマモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 170 | ゴリモン | 上野博物馆前 | 扭蛋机 |
| 171 | コロモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 172 | コロナモン | 中野 2F 右侧 | 扭蛋机 |
| 173 | サ－ベルレオモン | 中野 1F 外侧 | 扭蛋机 |
| 174 | サイクロモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 175 | サイバ－ドラモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 176 | サクヤモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 177 | サクヤモン巫女 M | 中野 1F 左侧 | 扭蛋机 |
| 178 | サジタリモン | 中野 3F 楼梯前 | 扭蛋机 |
| 179 | サブマリモン | 新宿地铁站前 | 扭蛋机 |
| 180 | サンダ－バ－モン | 涉谷タワ－レコ－ド前 | 扭蛋机 |
| 181 | サンダ－ボ－ルモン | 委托「脱！ニ－ト宣言！」 | 报酬 |
| 182 | サンティラモン | 新宿地铁站前 | 扭蛋机 |
| 183 | サンフラウモン | – | 战斗掉落或任务获得 |

| 编号 | 名称 | 位置 | 获得方式 |
|---|---|---|---|
| 184 | シ－ドラモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 185 | ジエスモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 186 | シエルモン | 新宿数据化区域 | 拾取 |
| 187 | シエンウ－モン | 中野 3F 楼梯前 | 扭蛋机 |
| 188 | ジオグレイモン | 中野 2F 右侧 | 扭蛋机 |
| 189 | ジジモン | 新宿地铁站前 | 扭蛋机 |
| 190 | シャイングレイモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 191 | シャイングレイモン BM | 涉谷タワ－レコ－ド前 | 扭蛋机 |
| 192 | シャウジンモン | 涉谷タワ－レコ－ド前 | 扭蛋机 |
| 193 | ジャガモン | 涉谷タワ－レコ－ド店内 | 扭蛋机 |
| 194 | シャコモン | 新宿数据化区域 | 拾取 |
| 195 | ジャスティモン | 涉谷タワ－レコ－ド店内 | 扭蛋机 |
| 196 | シャッコウモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 197 | ジャリモン | 中野 1F 外侧 | 扭蛋机 |
| 198 | ジャンボガメモン | 秋叶原 | 红色扭蛋机 |
| 199 | シュ－ツモン | 涉谷タワ－レコ－ド前 | 扭蛋机 |
| 200 | シュリモン | 涉谷タワ－レコ－ド店内 | 扭蛋机 |
| 201 | ジュレイモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 202 | シルフィ－モン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 203 | シンドゥ－ラモン | 秋叶原 | 红色扭蛋机 |
| 204 | ズィ－ドガルルモン | 秋叶原 | 蓝色扭蛋机 |
| 205 | Z ミレニアモン | 上野博物馆前 | 扭蛋机 |
| 206 | ス－ツエ－モン | 中野 1F 外侧 | 扭蛋机 |
| 207 | ス－パ－スタ－モン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 208 | スカモン | 中野 1F 外侧 | 扭蛋机 |
| 209 | スカルグレイモン | 秋叶原 | 蓝色扭蛋机 |
| 210 | スカルサタモン | EDEN フリ－エリア奥 | 拾取 |
| 211 | スカルマンモン | 中野 1F 左侧 | 扭蛋机 |
| 212 | スサノオモン | 中野 3F 楼梯前 | 扭蛋机 |
| 213 | スタ－モン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 214 | スティングモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 215 | ステゴモン | 秋叶原 | 红色扭蛋机 |
| 216 | ズドモン | 上野博物馆前 | 扭蛋机 |
| 217 | ストライクドラモン | 中野 1F 左侧 | 扭蛋机 |
| 218 | スナイモン | 中野 3F 楼梯前 | 扭蛋机 |
| 219 | S エンジエモン | 新宿地铁站前 | 扭蛋机 |
| 220 | スレイプモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 221 | スレイヤ－ドラモン | 涉谷タワ－レコ－ド前 | 扭蛋机 |
| 222 | セピックモン | 秋叶原 | 蓝色扭蛋机 |
| 223 | セフィロトモン | 涉谷タワ－レコ－ド店内 | 扭蛋机 |
| 224 | セラフィモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 225 | セントガルゴモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 226 | ソ－サリモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 227 | ダ－クティラノモンモン | カミシロ・エンタ－プライズ | 拾取 |
| 228 | ダ－クドラモン | 涉谷タワ－レコ－ド店内 | 扭蛋机 |
| 229 | タ－ゲットモン | 新宿地铁站前 | 扭蛋机 |
| 230 | タイガ－ヴェスパモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 231 | タイタモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 232 | ダイペンモン | 中野 2F 右侧 | 扭蛋机 |
| 233 | タオモン | 中野 2F 右侧 | 扭蛋机 |
| 234 | ダゴモン | 中野 1F 外侧 | 扭蛋机 |
| 235 | ダスクモン | 涉谷タワ－レコ－ド店内 | 扭蛋机 |
| 236 | タネモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 237 | ダルクモン | 涉谷タワ－レコ－ド前 | 扭蛋机 |
| 238 | タンクモン | – | 战斗掉落或任务获得 |

| 编号 | 名称 | 位置 | 获得方式 |
|---|---|---|---|
| 239 | チイリンモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 240 | チビモン | 新宿地铁站前 | 扭蛋机 |
| 241 | チャックモン | 秋叶原 | 红色扭蛋机 |
| 242 | チャツラモン | 中野 1F 左侧 | 扭蛋机 |
| 243 | チュ－モン | 中野 1F 外侧 | 扭蛋机 |
| 244 | チョコモン | 中野 1F 外侧 | 扭蛋机 |
| 245 | チンロンモン | 秋叶原 | 红色扭蛋机 |
| 246 | ツノモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 247 | ツメモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 248 | ディアナモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 249 | ディアボロモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 250 | ディグモン | 上野博物馆前 | 扭蛋机 |
| 251 | ディノビ－モン | 中野 3F 楼梯前 | 扭蛋机 |
| 252 | ティラノモン | 涉谷タワ－レコ－ド店内 | 扭蛋机 |
| 253 | テイルモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 254 | デ－モン | – | 完成 DLC 任务或和特殊 NPC 对话 |
| 255 | デクスモン | 秋叶原 | 蓝色扭蛋机 |
| 256 | デジタマモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 257 | デスメラモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 258 | デスモン | 上野博物馆前 | 扭蛋机 |
| 259 | デビドラモン | 秋叶原 | 红色扭蛋机 |
| 260 | デビモン | 秋叶原 | 蓝色扭蛋机 |
| 261 | デュ－クモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 262 | デュ－クモン CM | 中野 2F 右侧 | 扭蛋机 |
| 263 | デュ－クモン X | 中野 2F 右侧 | 扭蛋机 |
| 264 | デュナスモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 265 | デュナスモン X | 中野 2F 右侧 | 扭蛋机 |
| 266 | デラモン | 新宿地铁站前 | 扭蛋机 |
| 267 | テリアモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 268 | デルタモン | 上野博物馆前 | 扭蛋机 |
| 269 | テントモン | 中野 1F 左侧 | 扭蛋机 |
| 270 | トイアグモン | 中野 4 楼的游戏厅内 | 与被挡住的 NPC 对话 |
| 271 | ドゥフトモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 272 | ドゥフトモン LM | 委托「伟大なる挑战②」 | 报酬 |
| 273 | ドゥフトモン X | 中野 2F 右侧 | 扭蛋机 |
| 274 | ト－カンモン | 中野 2F 右侧 | 扭蛋机 |
| 275 | ト－タモン | 中野 2F 右侧 | 扭蛋机 |
| 276 | ド－ベルモン | 中野 1F 外侧 | 扭蛋机 |
| 277 | ドクグモン | 中野 1F 左侧 | 扭蛋机 |
| 278 | トゲモン | 中野 3F 楼梯前 | 扭蛋机 |
| 279 | トコモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 280 | ドドモン | ク－ロン Lv2 第三区域左侧 | 拾取 |
| 281 | トノサマゲコモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 282 | ドラクモン | 中野 3F 楼梯前 | 扭蛋机 |
| 283 | ドリモゲモン | 新宿地铁站前 | 扭蛋机 |
| 284 | ドリモン | 中野 1F 左侧 | 扭蛋机 |
| 285 | ドルガモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 286 | ドルグレモン | 涉谷タワ－レコ－ド前 | 扭蛋机 |
| 287 | ドルゴラモン | 中野 1F 外侧 | 扭蛋机 |
| 288 | ドルモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 289 | ナイトモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 290 | ナニモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 291 | ナノモン | – | 战斗掉落或任务获得 |

| 编号 | 名称 | 位置 | 获得方式 |
|---|---|---|---|
| 292 | ニセアグモン博士 | 新宿地铁站前 | 扭蛋机 |
| 293 | ニャロモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 294 | ニョキモン | 中野 1F 左侧 | 扭蛋机 |
| 295 | ヌメモン | 涉谷タワ－レコ－ド前 | 扭蛋机 |
| 296 | ネ－モン | 涉谷タワ－レコ－ド前 | 扭蛋机 |
| 297 | ネフェルティモン | 涉谷タワ－レコ－ド前 | 扭蛋机 |
| 298 | ネプトゥ－ンモン | 中野 1F 左侧 | 扭蛋机 |
| 299 | バ－ドラモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 300 | ハイアンドロモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 301 | バイフ－モン | 中野 3F 楼梯前 | 扭蛋机 |
| 302 | パイルドラモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 303 | バクモン | 涉谷タワ－レコ－ド前 | 扭蛋机 |
| 304 | パグモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 305 | ハグルモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 306 | バケモン | 涉谷タワ－レコ－ド店内 | 扭蛋机 |
| 307 | バジラモン | 涉谷タワ－レコ－ド店内 | 扭蛋机 |
| 308 | バステモン | 秋叶原 | 红色扭蛋机 |
| 309 | パタモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 310 | バッカスモン | 新宿地铁站前 | 扭蛋机 |
| 311 | ハックモン | 涉谷タワ－レコ－ド店内 | 扭蛋机 |
| 312 | バドモン | 中野 3F 楼梯前 | 扭蛋机 |
| 313 | ハニ－ビ－モン | 涉谷タワ－レコ－ド店内 | 扭蛋机 |
| 314 | バヌモン | 秋叶原 | 红色扭蛋机 |
| 315 | ババモン | 涉谷タワ－レコ－ド前 | 扭蛋机 |
| 316 | バブモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 317 | バルバモン | – | 完成 DLC 任务或和特殊 NPC 对话 |
| 318 | パルモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 319 | パロットモン | 秋叶原 | 蓝色扭蛋机 |
| 320 | バロモン | 中野 2F 右侧 | 扭蛋机 |
| 321 | ハンギョモン | 上野博物馆前 | 扭蛋机 |
| 322 | パンジャモン | 中野 2F 右侧 | 扭蛋机 |
| 323 | パンダモン | 委托「校内七不思议、7 番目の正体」 | 报酬 |
| 324 | バンチョ－ゴ－レモン | 涉谷タワ－レコ－ド店内 | 扭蛋机 |
| 325 | バンチョ－スティングモン | 秋叶原 | 红色扭蛋机 |
| 326 | バンチョ－マメモン | 秋叶原 | 蓝色扭蛋机 |
| 327 | バンチョ－リリモン | 上野博物馆前 | 扭蛋机 |
| 328 | バンチョ－レオモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 329 | パンプモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 330 | ピエモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 331 | V グレイモン | 中野 1F 外侧 | 扭蛋机 |
| 332 | ピコデビモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 333 | ビッグマメモン | 中野 1F 外侧 | 扭蛋机 |
| 334 | ピッコロモン | 中野 1F 左侧 | 扭蛋机 |
| 335 | ピノッキモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 336 | ピョコモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 337 | ピヨモン | 秋叶原 | 红色扭蛋机 |
| 338 | ファイラモン | 秋叶原 | 蓝色扭蛋机 |
| 339 | ファラオモン | 中野 1F 左侧 | 扭蛋机 |
| 340 | ファルコモン | 秋叶原 | 蓝色扭蛋机 |
| 341 | ファントモン | 中野 3F 楼梯前 | 扭蛋机 |
| 342 | ファンロンモン | 中野 3F 楼梯前 | 扭蛋机 |
| 343 | ブイドラモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 344 | ブイモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 345 | フェアリモン | 秋叶原 | 蓝色扭蛋机 |

| 编号 | 名称 | 位置 | 获得方式 |
|---|---|---|---|
| 346 | フェレスモン | 新宿地铁站前 | 扭蛋机 |
| 347 | プカモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 348 | プクモン | 新宿地铁站前 | 扭蛋机 |
| 349 | フックモン | 上野博物馆前 | 扭蛋机 |
| 350 | プッチ－モン | 秋叶原 | 红色扭蛋机 |
| 351 | プニモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 352 | フライモン | 秋叶原数据化区域 | 拾取 |
| 353 | プラチナスカモン | 中野 2F 右侧 | 扭蛋机 |
| 354 | プラチナヌメモン | 新都厅 14F | 拾取 |
| 355 | ブラックウォ－グレイモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 356 | ブラックキングヌメモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 357 | ブラックテイルモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 358 | ブリザ－モン | 秋叶原 | 红色扭蛋机 |
| 359 | ブリッツモン | 中野 2F 右侧 | 扭蛋机 |
| 360 | プリンスマメモン | 涉谷タワ－レコ－ド前 | 扭蛋机 |
| 361 | ブリンプマメモン | 中野 1F 外侧 | 扭蛋机 |
| 362 | ブル－メラモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 363 | プルルモン | 中野 3F 楼梯前 | 扭蛋机 |
| 364 | フレアモン | 涉谷タワ－レコ－ド前 | 扭蛋机 |
| 365 | フレイウィザ－モン | 秋叶原 | 蓝色扭蛋机 |
| 366 | ブレイクドラモン | 涉谷タワ－レコ－ド店内 | 扭蛋机 |
| 367 | フレイドラモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 368 | フレイモン | 秋叶原 | 红色扭蛋机 |
| 369 | プレシオモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 370 | フロ－ラモン | 上野博物馆前 | 扭蛋机 |
| 371 | ブロッサモン | 涉谷タワ－レコ－ド店内 | 扭蛋机 |
| 372 | プロットモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 373 | プワモン | 新宿地铁站前 | 扭蛋机 |
| 374 | ベ－ダモン | 秋叶原 | 红色扭蛋机 |
| 375 | ベオウルフモン | 上野博物馆前 | 扭蛋机 |
| 376 | ペガスモン | 中野 2F 右侧 | 扭蛋机 |
| 377 | ベジ－モン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 378 | ベタモン | 中野 1F 外侧 | 扭蛋机 |
| 379 | ペックモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 380 | ヘラクルカブテリモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 381 | B ヴァンデモン | 秋叶原 | 红色扭蛋机 |
| 382 | ベルゼブモン | – | 完成 DLC 任务或和特殊 NPC 对话 |
| 383 | ベルゼブモン BM | 秋叶原 | 蓝色扭蛋机 |
| 384 | ベルゼブモン X | 上野博物馆前 | 扭蛋机 |
| 385 | ベルフェモン RM | – | 完成 DLC 任务或和特殊 NPC 对话 |
| 386 | ベルフェモン SM | – | 完成 DLC 任务或和特殊 NPC 对话 |
| 387 | ホウオウモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 388 | ホエ－モン | 中野 1F 左侧 | 扭蛋机 |
| 389 | ホ－クモン | 中野 1F 左侧 | 扭蛋机 |
| 390 | ホ－リ－エンジェモン | 秋叶原 | 蓝色扭蛋机 |
| 391 | ホ－リ－ドラモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 392 | P チェスモン（黑） | 中野 3F 楼梯前 | 扭蛋机 |
| 393 | P チェスモン（白） | 新宿地铁站前 | 扭蛋机 |
| 394 | ボコモン | 涉谷タワ－レコ－ド店内 | 扭蛋机 |
| 395 | ボタモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 396 | ポヨモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 397 | ボルグモン | 秋叶原 | 蓝色扭蛋机 |
| 398 | ボルケ－モン | 上野博物馆前 | 扭蛋机 |

| 编号 | 名称 | 位置 | 获得方式 |
|---|---|---|---|
| 399 | ホルスモン | 上野博物馆前 | 扭蛋机 |
| 400 | ボルトモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 401 | ポロモン | 新宿地铁站前 | 扭蛋机 |
| 402 | ボンバ－ナニモン | 中野 3F 楼梯前 | 扭蛋机 |
| 403 | マ－メイモン | 中野 2F 右侧 | 扭蛋机 |
| 404 | マグナガルルモン | 中野 2F 右侧 | 扭蛋机 |
| 405 | マグナモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 406 | マグナモン X | 中野 2F 右侧 | 扭蛋机 |
| 407 | マクラモン | 涉谷地下铁，分岔后右下方道路的最深处 | 拾取 |
| 408 | マジラモン | 中野 1F 外侧 | 扭蛋机 |
| 409 | M ティラノモン | 中野 1F 左侧 | 扭蛋机 |
| 410 | マスティモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 411 | マッシュモン | 秋叶原 | 红色扭蛋机 |
| 412 | マッハガオガモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 413 | マミ－モン | 上野博物馆通过第二区域的网络空间后 | 拾取 |
| 414 | マメモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 415 | マリンエンジェモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 416 | マリンデビモン | 中野 3F 楼梯前 | 扭蛋机 |
| 417 | マルスモン | 中野 1F 外侧 | 扭蛋机 |
| 418 | マンモン | 新宿地铁站前 | 扭蛋机 |
| 419 | ミネルヴァモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 420 | ミノモン | EDEN コミュニティエリア | 拾取 |
| 421 | ミヒラモン | 涉谷タワ－レコ－ド前 | 扭蛋机 |
| 422 | ミラ－ジュガオガモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 423 | ミレニアモン | 中野 3F 楼梯前 | 扭蛋机 |
| 424 | ムゲンドラモン | 新宿地铁站前 | 扭蛋机 |
| 425 | メガグラウモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 426 | メガシ－ドラモン | 涉谷タワ－レコ－ド店内 | 扭蛋机 |
| 427 | メガドラモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 428 | メカノリモン | 新宿地铁站前 | 扭蛋机 |
| 429 | メガログラウモン | 秋叶原 | 红色扭蛋机 |
| 430 | メギドラモン | 涉谷タワ－レコ－ド前 | 扭蛋机 |
| 431 | メタルエテモン | 涉谷タワ－レコ－ド店内 | 扭蛋机 |
| 432 | メタルガルルモン | 秋叶原 | 红色扭蛋机 |
| 433 | メタルガルルモン（黑） | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 434 | メタルガルルモン X | 秋叶原 | 蓝色扭蛋机 |
| 435 | メタルグレイモン | 秋叶原 | 蓝色扭蛋机 |
| 436 | メタルグレイモン（青） | 委托 | 战斗掉落或任务获得 |
| 437 | メタルシ－ドラモン | 上野博物馆前 | 扭蛋机 |
| 438 | メタルティラノモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 439 | メタルファントモン | 上野博物馆前 | 扭蛋机 |
| 440 | メタルマメモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 441 | メフィスモン | 中野 1F 外侧 | 扭蛋机 |
| 442 | メラモン | 涉谷タワ－レコ－ド前 | 扭蛋机 |
| 443 | メラモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 444 | メルヴァモン | 中野 2F 右侧 | 扭蛋机 |
| 445 | メルキュ－レモン | 秋叶原 | 蓝色扭蛋机 |
| 446 | メルクリモン | 中野 1F 左侧 | 扭蛋机 |
| 447 | モジャモン | ザクソンフォ－ラム | 拾取 |
| 448 | モチモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 449 | モノクロモン | 涉谷タワ－レコ－ド店内 | 扭蛋机 |
| 450 | モノドラモン | 秋叶原 | 蓝色扭蛋机 |
| 451 | もんざえもん | – | 战斗掉落或任务获得 |

| 编号 | 名称 | 位置 | 获得方式 |
|---|---|---|---|
| 452 | ヤタガラモン | 中野 1F 左侧 | 扭蛋机 |
| 453 | ユキダルモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 454 | ユキミボタモン | ク－ロン Lv1 解除防火墙后即可看到 | 拾取 |
| 455 | ユニモン | 秋叶原 | 红色扭蛋机 |
| 456 | ユノモン | 中野 3F 楼梯前 | 扭蛋机 |
| 457 | ユノモン HM | 新宿地铁站前 | 扭蛋机 |
| 458 | ユピテルモン | 涉谷タワ－レコ－ド前 | 扭蛋机 |
| 459 | ユピテルモン LM | 涉谷タワ－レコ－ド店内 | 扭蛋机 |
| 460 | ユラモン | ク－ロン Lv2 | 拾取 |
| 461 | ラ－ナモン | 上野博物馆前 | 扭蛋机 |
| 462 | ライズグレイモン | 中野 3F 楼梯前 | 扭蛋机 |
| 463 | ライドラモン | 中野 2F 右侧 | 扭蛋机 |
| 464 | ライラモン | 新宿地铁站前 | 扭蛋机 |
| 465 | ラストティラノモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 466 | ラピッドモン | 涉谷タワ－レコ－ド前 | 扭蛋机 |
| 467 | ラピッドモン（ア－マ－体） | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 468 | ラプタ－ドラモン | 秋叶原 | 蓝色扭蛋机 |
| 469 | ララモン | 上野博物馆前 | 扭蛋机 |
| 470 | リヴァイアモン | – | 完成 DLC 任务或和特殊 NPC 对话 |
| 471 | リボルモン | デモンズアジト | 拾取 |
| 472 | リリスモン | – | 完成 DLC 任务或和特殊 NPC 对话 |
| 473 | リリモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 474 | ル－チエモン | – | 完成 DLC 任务或和特殊 NPC 对话 |
| 475 | ル－チエモン FM | – | 完成 DLC 任务或和特殊 NPC 对话 |
| 476 | ル－チエモン SM | – | 完成 DLC 任务或和特殊 NPC 对话 |
| 477 | ル－チエモンラルバ | 秋叶原 | 红色扭蛋机 |
| 478 | ルナモン | 中野 2F 右侧 | 扭蛋机 |
| 479 | レアモン | 浅草寺大门 | 拾取 |
| 480 | レイヴモン | 秋叶原 | 蓝色扭蛋机 |
| 481 | レイヴモン BM | 上野博物馆前 | 扭蛋机 |
| 482 | レ－ベモン | 上野博物馆前 | 扭蛋机 |
| 483 | レオモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 484 | レキスモン | 上野博物馆前 | 扭蛋机 |
| 485 | レッドベジ－モン | 委托「子守のアルバイト、募集中」 | 报酬 |
| 486 | レッパモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 487 | レディ－デビモン | 涉谷タワ－レコ－ド店内 | 扭蛋机 |
| 488 | レナモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 489 | ロ－ドナイトモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 490 | ロコモン | 秋叶原 | 红色扭蛋机 |
| 491 | ロゼモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 492 | ロゼモンメ BM | 新都厅 38F | 拾取 |
| 493 | ロップモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 494 | ロトスモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 495 | ワ－ガルルモン | 秋叶原 | 蓝色扭蛋机 |
| 496 | ワ－ムモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 497 | ワイズモン | 上野博物馆前 | 扭蛋机 |
| 498 | ワスプモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 499 | ワニャモン | – | 战斗掉落或任务获得 |
| 500 | ワルもんざえモン | ク－ロン Lv5 | 拾取 |

# 数码实验室

通过遍布各处的终端机可以进入数码实验室中，这里提供了诸多与培养相关的功能。

## 1 数码银行（デジバンク）

### デジモン移动

查看和管理所拥有的数码宝贝，调整他们所在的位置：

| 列表名称 | 说明 |
|---|---|
| パーティデジモン | 玩家队伍，最多可放 11 只数码宝贝 |
| テジバンク | 数码银行，最多可放 300 只数码宝贝 |
| ファーム岛 1 ~ 5 | 数码农场岛，每个岛上可以放 10 只数码宝贝，最多能拥有 5 个岛 |

### 进化・退化

在这里进行进化和退化的的操作。

### デジモンロ-ド

让数码宝贝吸收别的数码宝贝，每次最多吸收5只，不满5只时按□键即可执行。被吸收的数码宝贝才能越高，吸收者得到的经验值越多，不过被吸收的数码宝贝会就此消失，因此操作前请三思。

### デジコンバ-ド

将扫描率在100%以上的数码宝贝转化数码蛋并孵化。

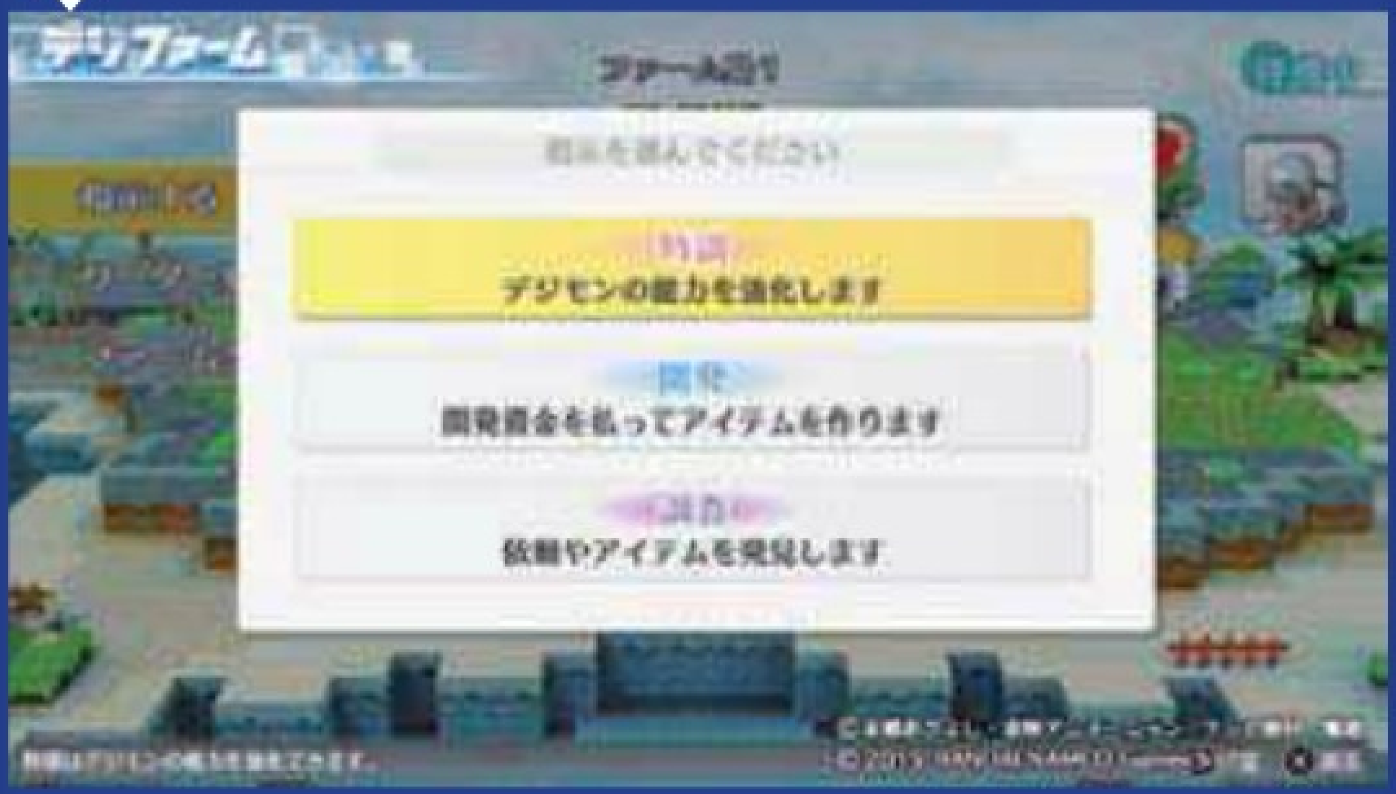
### デ-タに戻す

将实体化的数码宝贝变回扫描数据，扫描率会直接变成100%，玩家可以通过继续遇敌提升扫描率。

## 2 数码农场（デジファーム）

在“デジモン移动”中将数码宝贝移动到“ファーム岛”后，可以在这里给它们下达指令或喂食。

## 指示する




**特训**

设定一个队长后，农场岛中的数码宝贝会开始强化自身的能力。特训分为三种时间段，与真实时间挂钩，时间越短能力提升越多，但友情下降得也越多，如何选择就看玩家自己取舍了

**开发**

花费一定的金钱让数码宝贝开发道具，可以将队长设定成个性为“开发型”的数码宝贝，这样开发获得的道具就比较好，若岛上还放有对应的设施，那么开发效果还会提升。

**调查**

让数码宝贝进行任务调查，得到的任务可以在事务所的任务板上接受。将队长设定为“调查型”的数码宝贝会更容易取得任务，若岛上还放有对应的设施，那么调查效果还会提升。

## リ-ダ-变更

更换每个农场岛的队长，每个农场岛只能设定一个数码宝贝为队长，根据其个性不同，特训、开发、调查的结果也会发生变化。

## ファ-ムグッズ

在农场岛上放置设施，不同的设施对特训、开发、调查的结果会产生影响。

## ファ-ム扩张

扩大农场岛，让特训、开发、调查的效果提升。需要消耗农场道具“ファ–ム扩张プラグイン”。

## 3 治疗机（メディカルマシ-ン）

花费一定的金钱回复队伍中所有数码宝贝的HP和SP。

## 4 角斗场（コロシアム）

与其他玩家进行联机对战。

## 5 镜像迷宫（ミラ-ダンジョン）

前往曾经挑战过的迷宫。

## 6 商店（ショップ）

数码实验室专属商店，在这里可以购买到数码宝贝的食物，以及与数码农场相关的道具。

# 主线流程

**开始游戏后会有一段剧情，之后要求玩家设置主人公的性别和名字，设定完毕后选择“Log in”进入序章。**

## 序章

主人公到达了EDENエントランス，到了后不见约好的另外两人，趁还有时间，便展开了调查。

### 调查

和这里的所有人对话会触发剧情，然后就可以前往新区域“EDENコミュニティエリア”了。场景最上方能捡到数码徽章“グミモンメダル”。

到达EDENコミュニティエリア，找到场景中头上标有锁的NPC对话得到情报。场景上层能捡到数码徽章“ウパモンメダル”，下层右下方能捡到数码徽章“グミモンメダル”。

回到“EDENエントランス”，找到距离入口最近的头上有锁的NPC对话，然后就能前往ク-ロン区域了。

## 迷宫

到达クーロンLv1后会有一段剧情，剧情过后往公园内部探索。

在一个分岔口会触发剧情，一番对话后会有三只数码宝贝给主人公选择。三个选项分别对应梗犬兽（テリアモン）、巴鲁兽（パルモン）、齿轮兽（ハグルモン）。

选择完后继续剧情，之后前往下个区域会展开战斗教学。由于本场战斗中有究极体队友，所以战斗会变得非常简单，玩家可以趁机熟悉一下战斗操作。

战斗结束后往回走，附近的箱子需要过完下一个剧情才能打开。

转换场景后会触发剧情，剧情过后就可以正常遇敌了，同时迷宫中的箱子也都可以打开了。

**迷宫信息**

第一区域发生选择数码宝贝剧情地点的左侧能拿到消耗品“HPカプセルC×3”。

第二区域的两个宝箱分别能拿到消耗品“エスケープゲート”和“HPカプセルC×2”。

探索到迷宫最深处会触发剧情并展开BOSS战。本场战斗经过几个回合后会强制中断并触发剧情，所以无需认真作战。

战斗中断后会有众人逃出电子世界的剧情，序章结束。

# 第一章 暮海探侦事务所へ、ようこそ

章节开始的剧情过后会进入网络空间。

沿着道路走到尽头会到达EDEN，然后回到该区域的出口进行登出会触发剧情。

剧情后会来到数码实验室（デジラボ），这里的负责人“御神乐ミレイ”会向主人公介绍这里的设施和作用。

可以自由行动后，调查该区域所有可调查的项目，调查后都会弹出教学，全部调查完后直接从出口登出。

登出前，ミレイ会赋予主人公“黑客技能”，之后会回到序章的迷宫。

## 迷宫

沿着道路前行，按□运用黑客技能“ウォ-ルクラック（Lv.1）”解除眼前的防火墙，在进入迷宫前会有一小段对话。

进入迷宫后会看到类似拼图一样的物品，调查后会进入战斗，每一场战斗都会有教学，战斗胜利后会得到该拼图。

收集够4块拼图后主人公的身体会恢复原状，之后原路返回，从出口登出并回到事务所。

**迷宫信息**

第三区域的宝箱中有消耗品“SPカプセルC”和“エクスポート”。

## 调查

前往医院会触发剧情，可以自由行动后，乘坐电梯前往“普通病房（一般病栋）”。在该区域最深处的一个房间内可以捡到数码徽章“クネモンメダル”。

前往“特殊病房（特别病栋）”和该区域病房门口的保安对话，然后会收到杏子的提示。

回到普通病房会发现登陆点，进入后一直沿着道路前进，到了末端后，主人公会从特别病房内出现，往深处走会触发剧情。

剧情过后又会回到网络空间，沿着道路原路返回，乘坐电梯回到医院入口处（ロビ-）会触发剧情，然后场景会跳转到侦探事务所。第一章结束。

# 第二章 父を探して～山科悠子の依頼

## 任务

可以自由行动后，先到事务所右侧的黑板上接受杏子的委托“豆は高品质”。

| 重要委托 | 豆は高品质 |
|---|---|
| 流程 | 1. 接受任务后出门会遇到ミレイ |
| | 2. 对话过后，去 4 楼的咖啡店内和店员对话得到“特选咖啡豆” |
| | 3. 回到 2 楼的左侧区域会见到ノキア，对话后再回到 1 楼事务所内的黑板处交纳任务 |
| 备注 | 无 |

完成以上任务后会触发剧情。之后就能从大地图前往新宿了。

## 调查

到达新宿后会见到アラタ，对话后到达该区域北侧的人行道和两个学生对话，然后回到事务所和杏子对话。

在前往繁华街的入口处能捡到数码徽章“アルカディモンメダル”。

前往EDENエントランス，和台阶上的关键NPC对话，会得到关键词“ザクソン”。

前往クーロンLv1，用关键词“ザクソン”和灯柱左侧的黑客对话，即可前往新区域ザクソンフォーラム。

前往ザクソンフォーラム，用关键词“アカウント狩り”和关键NPC“坚实なザクソンハッカー”对话会得到道具“ザクソンの假面”。

## 任务

剧情过后事务所会增加新的任务。和杏子对话，得知1楼的空调似乎有点问题。到1楼的左侧和右侧与相关的NPC对话，调查1楼左侧的空调，然后回到事务所，任务板上会追加两个新委托。

| 重要委托 | お寻ね者ハッカ－を探せ |
|---|---|
| 流程 | 1. 到数码实验室和ミレイ对话 |
| | 2. 到达ク－ロン Lv2，和第二个区域和关键 NPC 对话会发生战斗 |
| | 3. 战斗胜利后回到数码实验室和ミレイ对话 |
| 战斗内容 | 小恶魔兽（ピコデビモン）×2 病毒种，暗属性 |
| 备注 | 无 |

## 迷宫

回到クーロンLv1，之前挡住防火墙的黑客已经让道，解除防火墙后就可以前往前往クーロンLv2了。解除防火墙后可以捡到数码徽章“ユキミボタモンメダル”。

探索クーロンLv2的途中会遇到几个黑客阻拦，对话中选择选项“ザクソンの假面を见せる”即可让他们让路。

### 迷宫信息

**第二区域：**宝箱中有消耗品“HPカプセルC”、“リヴァイカプセル”和换金道具“トパーズ”。

**第三区域：**宝箱中有消耗品“SPカプセルC”、“エクスポート”和装备“ATKアタッチE”，场景左侧能捡到数码徽章“ドドモンメダル”。

**第四区域：**宝箱中有消耗品“HPカプセルC×3”两份和“SPカプセルC”一份。

走到迷宫最深处会见到几个戴面具的人，对话后其中一人发生了暴走并唤出了一只古拉兽，为了阻止暴走，主人公与古拉兽展开了战斗。

**BOSS** 古拉兽（グラウモン）病毒种，炎属性

战斗结束后会有一段剧情，然后场景会转换到事务所。

完成以下任务后，第二章结束。

| 重要委托 | 追迹！怪人デジ面相 |
|---|---|
| 流程 | 1. 任务开始后会得到关键词“怪人デジ面相” |
| | 2. 到达ク－ロン Lv2，使用关键词“怪人デジ面相”和第三个区域宝箱旁的关键 NPC 对话，会得到新的关键词“ケ－サツを憎むハッカ－” |
| | 3. 到达新宿的繁华街，用关键词“ケ－サツを憎むハッカ－”和相关的警官 NPC 对话会得到情报 |
| | 4. 到达新宿的站前广场，和关键 NPC 对话后会进入数码空间，再次和 NPC 对话会发生战斗 |
| | 5. 战斗胜利后即可完成任务 |
| 战斗内容 | 野菜兽（ベジ－モン）病毒种，草木属性 |
| 备注 | 无 |

| 重要委托 | タイムカプセル雪女 |
|---|---|
| 流程 | 1. 到 4 楼的咖啡店内和 NPC 对话收集情报，然后会有一段剧情 |
| | 2. 调查咖啡店内的墙壁，会进入数码空间 |
| | 3. 探索至第四区域和 NPC 对话会发生战斗 |
| | 4. 战斗结束后即可完成任务 |
| 战斗内容 | 雪人兽（ユキダルモン）疫苗种，水属性 |
| 备注 | 迷宫信息<br>解除第一区域正前方的防火墙后，能打开宝箱拿到消耗品“HP カプセル C×3”<br>第三区域能拿到装备“HP アタッチ E” |

# 第三章 でじたる・もんすたあ

## 调查

剧情结束后直接前往クーロンLv1，见到ノキア后会有一场战斗。

战斗结束后前往クーロンLv2，解除Lv2的防火墙后前往クーロンLv3。（需要队伍中有成长期的数码宝贝4只以上才能使用解除Lv2防火墙的黑客技能）

到达クーロンLv3的第二区域，和关键NPC对话会得到关键词“どうすれば彼女ができるか”。

用关键词“どうすれば彼女ができるか”和右侧区域的几个关键NPC对话会得到关键词“笑颜”、“トモダチ”、“合コン”。

靠近地图正中间的两个NPC会听到对话，并得到关键词“デジモン”。

回到正中间的区域，用关键词“デジモン”和NPC对话，就可以前往正前方的区域了。

**迷宫信息**

クーロンLv3左侧地图的宝箱中有消耗品“HPスプレーC”、“SPカプセルC×3”和“ATKブースト”。

クーロンLv3右侧地图的宝箱中有消耗品“HPカプセルC×3”和“メモリアップ”，还能捡到数码徽章“イガモンメダル”。

クーロンLv3正前方区域的宝箱中有消耗品“エクスポート”、“リヴァイヴカプセル”和换金道具“トパーズ”，还能捡到数码徽章“イッカクモンメダル”。

到达地图的最深处会触发剧情并发生战斗。

**BOSS** 黑迪路兽（ブラックテイルモン） 病毒种，暗属性；哥布林兽（ゴブリモン） 病毒种，地面属性

**BOSS** 恶魔兽（デビモン）病毒种，暗属性；火焰兽（メラモン）×2 数据种，炎属性

**战斗攻略** 对方三只数码宝贝均为成熟期，建议玩家也全都使用成熟期对战。恶魔兽主要使用群体攻击，但伤害很低，火焰兽的单体攻击伤害较高，而且会使用提升自身攻击力的技能，需要特别注意。

战斗结束后会有一段剧情，亚古兽和加布兽向主人公和ノキア阐明了数码宝贝的情况，并正式和ノキア成为了伙伴。第三章结束。

# 第四章 新宿地下迷宫“マヨヒガ”事件

剧情过后前往新宿的繁荣街，到达尽头会触发剧情，之后场景会转到地铁站内。

## 迷宫

和アラタ一起前往迷宫的最深处，途中会有少量剧情。

触碰第三区域最深处的球体会发生战斗，战斗结束后得到IC卡，然后就可以通过地铁内的闸门了。

**迷宫信息**

第三区域：宝箱中有消耗品“HPカプセルB×3”和“メモリアップ”。

到达迷宫最深处会触发剧情并遭遇BOSS战。

**BOSS** 侵食者 无种族，无属性（イーター）

**战斗攻略** BOSS没有属性。虽然血量非常低，但防御力非常高，攻击力足以秒杀成长期，建议用成熟期以上的形态来战斗。

战斗结束后会有一段剧情，然后场景会转到事务所。

## 任务

剧情过后任务板上可以接到新任务。

和杏子对话后就可以前往涉谷了。和涉谷马路中间的NPC对话后再回到事务所报告情况，任务板会追加新的重要委托。另外，在涉谷的“タワ–レコ–ド前”区域中可以捡到数码徽章“キウイモンメダル”。

| 重要委托 | スクランブル五芒星 |
|---|---|
| 流程 | 1. 走出事务所，和一旁的关键 NPC 对话 |
| | 2. 走出建筑，和出口旁的关键 NPC 对话 |
| | 3. 回到建筑内并到达 3 楼，和右侧区域的关键 NPC 对话 |
| | 4. 到达 2 楼，和左侧区域的关键 NPC 对话 |
| | 5. 和以上所有人都对过话后，场景会自动跳转到涉谷并发生剧情 |
| | 6. 和场景最左前方角落的 NPC 对话，对话后 NPC 会换两次位置，找到并对话，然后观看完剧情即可完成任务 |
| 备注 | 2 楼的厕所前能捡到数码徽章“アグモン博士メダル” |

完成以上任务后和杏子对话，然后前往EDENエントラス，到达楼梯最上方调查角落的数据化地点。然后事务所会接到新的重要委托。

| 重要委托 | 梦食いコックリさん |
|---|---|
| 流程 | 1. 回到之前发生了数据化的位置并再次调查 |
| | 2. 脱出 EDEN エントラス，会跳转到数码空间 |
| | 3. 到达迷宫最深处和时钟兽对话会展开战斗，胜利后即可完成任务 |
| 战斗内容 | 时钟兽（クロックモン）数据种，光属性 |
| 备注 | 迷宫信息<br>第一个区域解除 Lv2.3 的防火墙后分别可以拿到消耗品“スリ–プリカバリ–×3”和换金道具“エメラルド”<br>中野 2 楼的厕所前能捡到数码徽章“アグモン博士メダル” |

交纳任务后，到4楼的咖啡店内帮杏子买咖啡豆。第四章结束。

# 第五章 续・父を探して～神代悠子の依頼

## 调查

剧情结束后从大地图前往丰洲集合マンション，拜访山科诚后前往涉谷のタワ–レコ–ド前，和关键NPC对话，剧情过后会得到关键词“ナイルコ–プ”。

要注意该区域会出现特殊NPC，与其对话后会获得装备“忍者のUSB”。

前往EDENエントランス，用关键词“ナイルコ–プ”和商店旁的NPC对话，得到情报后回到事务所。

## 迷宫

剧情过后前往数码实验室和ミレイ对话，会得到新的黑客技能“ステルスハイド”和新区域的URL，对话完后前往カミシロ・エンタ–プライズ。

到达后会和悠子会合，使用黑客技能“ステルスハイド”，然后调查场景左侧的NPC，可以进入网络空间。（必须要有病毒种的数码宝贝在队伍中才能发动黑客技能“ステルスハイド”）。

在入口处右侧能捡到数码徽章“ダ–クティラノモンメダル”。

到达尽头登出，到达数码空间アヴァロン・サ–バ–。

### 迷宫信息

**网络空间：**

第一个分岔路的最右侧区域能拿到消耗品“CRTブ–スト”，最左侧区域能拿到消耗品“SPカプセルC×3”。

第二个分岔路左侧能拿到消耗品“HPスプレ–B”，最后的分岔路右侧能拿到消耗品“リヴァイヴカプセル”。

**数码空间：**

第一区域能拿到消耗品“パニックリカバリ–×5”、“HPカプセルB”和“DEFブ–スト”。

到达第二区域，对着目标物体使用黑客技能“コ–ドスキャン”（需要队伍中有数据种的数码宝贝时才能使用），之后会触发剧情并发生战斗。

**BOSS** 蓝火焰兽（ブル–メラモン）×2 病毒种，炎属性

**战斗攻略** 敌人都是完全体，而且属性和类别完全相同，建议用属性、种族相克制的数码宝贝来应战。

战斗结束后会有一段剧情，第五章结束。

# 第六章 秋叶原连续“神隐し”事件

## 调查

剧情过后会得到关键词“アキバ神隐しの失踪者”，然后从大地图前往秋叶原。

走出事务所后到达3楼外侧，会看到特殊NPC，对话后得到消耗品“タフネスダケ”和数码徽章“デ-モンメダル”。

用关键词“アキバ神隐しの失踪者”和上侧人行道右侧的NPC对话，会得到新的关键词“花屋の店员さん”。在该NPC附近能捡到数码徽章“ゴ-レモンメダル”。

用关键词“花屋の店员さん”和下侧人行道的NPC对话，再回去和之前的男性NPC对话

进入电子空间，前往EDENコミマニフォ-ラム，和所有关键NPC对话后，前往中野的3楼和关键NPC对话，然后回到事务所会触发剧情。

剧情过后到ク-ロンLv1与アラタ会合，然后前往该区域最深处会看到一个被锁着的资料，用黑客技能“コ-ド スキャン”解析，然后会发生战斗。

**BOSS** 贤者兽（ワイズモン）病毒种，暗属性

战斗结束后登出，前往秋叶原的商店，在商店前会触发剧情，秋叶原的部分街道产生了数据化现象。

## 迷宫

探索的途中会遇到几次剧情，靠近第一区域的球体后会发生战斗，战斗胜利后，该区域的部分路障会解除。继续往前探索到进入迷宫最深处，会触发剧情并发生战斗。

**迷宫信息**

第一区域右下方能拿到农场道具“ファ-ム扩张プラグイン”。

**BOSS** 贤者兽（ワイズモン）病毒种，暗属性

**战斗攻略** 敌人比上次要厉害得多，全体伤害非常高，建议用疫苗种的数码宝贝作战，最好用完全体参战。

战斗结束后会触发和侵食者的对战，战斗获胜即可将街道恢复原状。剧情之后场景会切换至事务所。

## 任务

走出事务所，杏子会告诉主人公任务板上追加了新任务。到4楼的咖啡店内和一个新的NPC对话，任务板会追加新任务。

| 重要委托 | リョウタの青春 |
|---|---|
| 流程 | 1. 和以下 3 位 NPC 对话： |
| | ① 1 楼左侧的 NPC |
| | ② 3 楼外侧的 NPC |
| | ③ 3 楼最右侧的 NPC |
| | 全部对话完毕后场景会自动跳转到咖啡店内并触发剧情 |
| | 2. 进入电子空间，前往ク－ロン Lv3 左侧的地图，和关键 NPC 对话，经过一番剧情后即可完成任务 |
| 备注 | 无 |

| 重要委托 | 中野アンダ－グラウンド |
|---|---|
| 流程 | 1. 从大地图前往中野地下道 |
| | 2. 探索地下道，走到尽头后会发生剧情并进入数码空间 |
| | 3. 在第二区域使用黑客技能“コピ－アンドペ－スト”将上方平台上的数据复制到下方平台上，即可打开现实世界中的铁门 |
| | 4. 登出，并前往中野地下道，在分岔道往左边走会触发剧情，然后场景跳转回事务所 |
| | 5. 从大地图前往东京新都厅，进门口后调查场景正前方的一台电脑，然后会进入数码空间 |
| | 6. 到达第二区域调查最深处的侵食者，会发生战斗，战斗胜利后即可完成任务 |
| 备注 | 迷宫信息<br>第一区域右上方的宝箱中能拿到消耗品“バグリカバリ－×3” |

完成以上任务后，前往涉谷的タワレコ-ド前，调查正门进入タワレコ-ド，和里面的一个关键NPC对话会追加新任务。

| 重要委托 | お寻ね者ハッカ－を探せ |
|---|---|
| 流程 | 1. 任务开始后会得到关键词“ビミョ－なイタズラ” |
| | 2. 使用关键词“ビミョ－なイタズラ”和场景最右侧的NPC 对话 |
| | 3. 和任务委托人对话 |
| | 4. 前往店内有数据化的地点，会触发剧情并进入网络空间 |
| | 5. 探索到迷宫的最深处，猿猴兽（エテモン）会一直躲开玩家，反复几次后调查自动贩卖机，把猿猴兽逼回最深处后，到达终端附近的自动贩卖机并通过网络空间后，会和猿猴兽展开战斗 |
| | 6. 战斗结束后即可完成任务 |
| 战斗内容 | 猿猴兽 病毒种，暗属性。 |
| 备注 | 迷宫信息<br>调查第二区域道路中的宝箱中有消耗品“HP スプレ –C”；第三区域第一个分岔路下方能拿到消耗品“SP アタッチC”；调查第五区域的宝箱中能拿到消耗品“パラライズリカバリ－×3”<br>网络空间左上方的两个区域内分别能拿到农场道具“ドキドキ肉”和消耗品“フレンドシップ” |

完成以上任务后，第六章结束。

# 第七章 恶魔巡礼狂骚曲

剧情过后先到4楼左侧区域和关键NPC对话，然后进入电子空间前往ク–ロンLv3，解开第一区域的防火墙后进入ク–ロンLv4。

## 迷宫

进入第二区域后往左走，在平台左下方会见到特殊NPC，对话后会得到装备“探求者のUSB”。

用场景左侧的黄色平台到达上层，和关键NPC对话。

用黑客技能“コピ–&ペ–スト”令场景右侧的黄色升降台运作。

**迷宫信息**

**第三区域：**宝箱中有消耗品“パニックリカバリ–×3”，还能捡到数码徽章“ウェンディモンメダル”。

**支线：**地图最右下方高台的宝箱前会有NPC挡路，与其对话并战斗胜利后会得到道具“勇气のデジメンタル”，之后可以打开他身后的宝箱。（战斗内容：烈焰龙兽 无种族，火属性）

和第三区域的关键NPC对话会发生战斗。

**BOSS** 祖利兽（ジュレイモン）病毒种，草木属性；猛鬼兽（バケモン）病毒种，暗属性

战斗结束后场景会跳转至事务所，剧情过后到达4楼右侧区域和关键NPC对话，再到2楼左侧区域和ノキア对话，然后返回事务所，剧情结束后前往ク–ロンLv4。

## 迷宫

在第三区域探索的途中会触发剧情并发生战斗。

**BOSS** 奥加兽（オ–ガモン）病毒种，地面属性；十亿龙兽（ギガドラモン）病毒种，风属性

战斗结束后，从登出口前往新区域デモンズアジト，到达后直接进入剧情并发生战斗。

**BOSS** 螺栓兽（ボルトモン）数据种，电气属性；死亡火焰兽（デスメラモン）×2 数据种，火属性

**战斗攻略** 由于战斗中有NPC的亚古兽和加布兽参战，能吸引不少火力，所以战斗节奏不会显得很紧凑。敌人的种类都是数据种，用病毒种来战斗会让战斗变得非常轻松。

战斗结束后，会有一段剧情，剧情过后会回到事务所。

## 任务

和杏子对话后前往新宿，调查繁华街的数据化地点，然后任务板会增加新的重要委托。另外，和中野1楼街上的一个NPC对话会追加新的重要委托。

| 重要委托 | 白昼のかまいたち |
|---|---|
| 流程 | 1. 前往新宿的繁华街，调查该区域的数据化地点 |
| | 2. 再次调查该区域的数据化地点，之后会发生剧情并进入网络空间 |
| | 3. 在网络空间的尽头与坦克兽（タンクモン）对话会发生战斗 |
| | 4. 战斗结束后即可完成任务 |
| 战斗内容 | 坦克兽 数据种，电气属性 |
| 备注 | 迷宫信息<br>网络空间第一个岔路一直往左走能拿到消耗品“SP カプセル C×5”，一直往右走能拿到消耗品“スタンリカバリ–×3”<br>网络空间尽头最左侧的区域可以拿到消耗品“SP カプセル A”，最右侧左边的区域能拿到消耗品“HP カプセル C×8” |

| 重要委托 | BW グルメ探访 |
|---|---|
| 流程 | 1. 调查中野 1 楼外侧商店右边的中餐馆 |
| | 2. 调查中华料理屋对面的茶馆 |
| | 3. 调查中野 2 楼右侧的寿司店 |
| | 4. 以上全部调查结束后会回到事务所，任务完成 |
| 备注 | 无 |

完成以上任务后，第七章结束。

# 第八章 暴风ガ-ルは止まらない

剧情过后前往东京新都厅，与大厅左侧的特殊NPC对话会得到消耗品“メンタルメロン”和数码徽章“バルバモンメダル”。

## 调查

进入电子空间，前往クーロンLv1与ノキア对话，然后前往デモンズアジト和关键NPC对话，其中右侧的NPC在对话后会和主人公发生战斗。在该区域能捡到数码徽章“リボルモンメダル”。

前往ザクソンフォーラム和关键NPC对话，选择第三个选项，然后会发生剧情。在该区域能捡到数码徽章“モジャモンメダル”。

剧情过后登出电子空间，前往新宿，在繁华街和地铁站前的アラタ对话，然后前往新宿的EDEN终端会触发剧情。

剧情过后会进入网络空间，走到尽头登出后会到达新地点。

到达新地点后，新地点出现数据化现象。

## 迷宫

**迷宫信息**

第一区域左下方的两个宝箱中有农场道具“ファーム扩张プラグイン”和消耗品“ドットリカバー×3”，区域右侧的两个宝箱中有装备“マルチリカバ-DX”和消耗品“HPカプセルB×5”。

第二区域右下方的宝箱中有消耗品“メモリアップ”。

触碰地图最深处左侧的球体后会发生战斗。

**BOSS** 狮子兽（レオモン）疫苗种，地面属性

触碰地图最深处右侧的球体后会发生战斗。

**BOSS** 裂破兽（レッパモン）疫苗种，光属性

将两侧的球体解除后即可前往第二区域。前进不远后会触发剧情并展开战斗。

**BOSS** 侵食者 无种族，无属性

**战斗攻略** BOSS会使用带有“液晶化”效果的攻击，而且部分攻击带吸血效果，建议将全员都进化到完全体后再来战斗。

战斗结束后该地区恢复正常，剧情过后场景会跳转至事务所。

## 任务

调查2楼卡牌店附近的告示牌会追加新的重要委托。

| 重要委托 | 生き人形・死に人形 |
|---|---|
| 流程 | 1. 任务开始后会得到关键词“リビクラ” |
| | 2. 前往秋叶原，用关键词“リビクラ”和EDEN终端附近的NPC对话 |
| | 3. 和商店附近的关键NPC对话 |
| | 4. 调查SEGA店面前数据化的地点，然后进入数码空间 |
| | 5. 和第二区域右下角的地狱兽（インフェルモン）对话会发生战斗 |
| | 6. 战斗胜利后，经过一段剧情后和关键NPC对话即可完成任务 |
| 战斗内容 | 地狱兽 无种族，暗属性。 |
| 备注 | 迷宫信息<br>第一区域右侧的宝箱内有消耗品“SPカプセルB×3”；第二区域左上方的宝箱内有消耗品“INTブ－スト ×3”；第三区域中的宝箱内有消耗品“HPカプセルB×2” |

完成以上任务后到新宿和アラタ对话会追加新的重要委托。

| 重要委托 | レアコミ・コネクション |
|---|---|
| 流程 | 1. 登陆电子空间并前往EDENコミュニティエリア和アラタ对话 |
| | 2. 和关键NPC对话 |
| | 3. 前往EDENエントランス和关键NPC对话 |
| | 4. 前往EDENコミュニティエリア和关键NPC对话后得到关键词“圣イレイズ学园の住所は？” |
| | 5. 登出电子空间，前往中野3楼，用关键词“圣イレイズ学园の住所は？”和站着的NPC对话 |
| | 6. 回到EDENコミュニティエリア和アラタ对话 |
| | 7. 前往新区域EDENフリ－エリア，和关键NPC对话即可完成任务 |
| 备注 | EDENフリ－エリア场景上方的角落里能捡到数码徽章“スカルサタモンメダル” |

完成以上任务后，第八章结束。

# 第九章 ぼくらの大作战！

剧情过后，前往中野3楼和特殊NPC对话会获得装备“友情のUSB”。

进入电子空间，前往カミシロ・エンタ–プライズ。

剧情过后到达场景左上方进入网络空间，穿过后继续前进，到达数码空间アヴァロン・サ–バ–。

## 迷宫

前进至高台会遇到机械人兽（アンドロモン）和金属豆豆兽（メタルマメモン）挡路，击败后即可前进。

第一区域会有部分隐藏道路（小地图的紫色地形），接近后アラタ会帮忙开启。

用黑客技能“コピ–アンドペ–スト”开启通往第二区域的道路。

第二区域的通过方法和第一区域一样。左边平台放置蓝色数据，右边平台放置绿色数据即可打开前进的道路。

### 迷宫信息

第一区域内的宝箱中有消耗品“HPカプセルC”、“ブレイブポイントD”、“エスケ–プゲ–ト×3”和“スプレ–B×3”。

第二区域内的宝箱中有消耗品“SPカプセルB”、两份“HPカプセルC”、“パ–ル×3”、“攻击型パッチ”和“SPD抑制チップC”。

在进入第三区域前会有一场战斗。

**BOSS** 侵食者 无种族，无属性

战斗结束后会有一段剧情，然后前往下个区域。调查房间内标有感叹号的位置，然后会发生剧情。

## 任务

前往ク–ロンLv1的广场和关键NPC对话会追加新的重要委托。

| 重要委托 | 增殖！ノキア军团 |
|---|---|
| 流程 | 1. 进入电子空间，前往ク–ロン Lv1 和关键 NPC 对话 |
| | 2. 到达第二区域后会触发剧情 |
| | 3. 前往ク–ロン Lv2 的第三区域会触发剧情并发生剧情战斗 |
| | 4. 几个回合后战斗中断，一段剧情后会再次发生战斗 |
| | 5. 战斗胜利后即可完成任务 |
| 战斗内容 | 黑战斗暴龙兽（ブラックウォ–グレイモン）病毒种，火属性、金属加鲁鲁兽（黑）（メタルガルルモン（黑））病毒种，电气属性 |
| 备注 | 无 |

完成以上任务后会追加新的重要委托。前往4楼的咖啡店内和关键NPC对话会追加新的重要委托。

| 重要委托 | ラ・ミゼ–ル |
|---|---|
| 流程 | 1. 进入电子空间，前往ザクセンフォ–ラム和关键 NPC 对话 |
| | 2. 剧情过后，场景会自动跳转到 EDEN コミュニティエリア，到达楼梯下的平台调查标有感叹号的地点 |
| | 3. 前往ク–ロン Lv4 的第二区域，会触发剧情并发生战斗 |
| | 4. 战斗结束后即可完成任务 |
| 战斗内容 | 甲龙兽（アンキロモン）无种族，土属性、大锹形虫兽（オオクワモン）病毒种，草木属性、百万海龙兽（メガシ–ドラモン）数据种，水属性 |
| 备注 | 无 |

| 重要委托 | サクラにバラの花束を |
|---|---|
| 流程 | 1. 任务开始后会得到关键词“乙女心をつかむプレゼント” |
| | 2. 前往新宿，用关键词“乙女心をつかむプレゼント”和繁华街的ノキア对话，剧情过后会得到关键词“ロマンチックな贈り物” |
| | 3. 前往秋叶原，用关键词“ロマンチックな贈り物”和アラタ对话，剧情过后会得到关键词“素朴でイイ感じのもの” |
| | 4. 进入电子空间，前往カミシロエンタ–プライズ，用关键词“素朴でイイ感じのもの”和悠子对话即可完成任务 |
| 备注 | 无 |

完成以上任务后，第九章结束。

# 第十章 约束の地へ…！

剧情过后前往EDENフリ–エリア找到ノキア会触发剧情并有一场战斗。另外，和该区域的特殊NPC对话会得到消耗品“パワルフパイン”和“リリスモンメダル”。

战斗结束后会有一段剧情，剧情过后前往EDENコミュニティエリア与アラタ对话，然后前往新区域ヴァルハラ・サ–バ。

## 迷宫

第二区域时，先解析场景中央的数据库后，将蓝色数据复制到其他平台即可开启道路。

第三区域时，解析所有场景中央的数据库后，分别将蓝（右上）、绿（左上、右下）、黄（左下）三种数据放置到对应的平台上即可开启道路，与ノキア会合。

### 迷宫信息

第一区域内的宝箱中有消耗品“エクスポ–ト”、“リヴァイヴカプセル×3”和“アクアマリン×2”。

第二区域内的宝箱中有消耗品“HPカプセルB”、“SPスプレ–B”和农场道具“ファ–ム开发キット”、“ファ–ム扩张プラグイン”。

第三区域内的宝箱中有消耗品“メモリアップ”、“メディカルスプレ–×3”和农场道具“バンク扩张ドライブ”。

剧情过后前往区域最深处，会触发剧情并发生战斗。

**BOSS** 无限龙兽（ムゲンドラモン） 病毒种，电气属性

**战斗攻略** BOSS使用技能“ロックオン”后，下个回合有很大几率会使用伤害极大的全体技能“∞キャノン”，HP不够的单位建议防御，或在BOSS出招前将其打至睡眠、麻痹等异常状态也是一种破解的方式。另外，每次BOSS使用完∞キャノン后下次行动必定会发动“オ–バ–ヒ–ト”（攻击力和防御力下降），此时是追击的好时机。

战斗结束后会跳转至ノキア的战斗，第一场为剧情战斗，几回合后战斗中断，然后会发生战斗暴龙兽和金属加鲁鲁兽联展进化成奥米加兽的剧情，之后再次展开战斗，由于有奥米加兽这样强力的超究极体，所以战斗没有任何难度。

战斗结束后，附近会出现大量侵食者，一段剧情后会发生战斗。

**BOSS** 侵食者×2 无种族，无属性

战斗胜利后会有一段剧情，第十章结束。

# 第十一章 失乐园

剧情过后，进入电子空间前往ザクソンフォ–ラム和ノキア对话。

## 迷宫

剧情过后前往中野地下道，进入后会有一小段剧情，剧情过后往后走会见到特殊NPC，与其对话后能获得道具“亿万长者のUSB”。

探索到尽头后会发现悠子和岸部，一番对话后，岸部会露出她的本来面目，并和众人发生战斗。

**迷宫信息**

**第一区域：**分岔路右侧的宝箱中有农场道具“ファ–ム扩张プラグイン”。

**第二区域：**分岔路左侧的宝箱中有消耗品“リヴァイヴカプセル×3”，在通往第三区域前的分岔路左侧的宝箱中有装备“スリ–プバリアDX”。

**第三区域：**分岔路左侧有数码徽章“インダラモンメダル”，在通往第四区域前的分岔路左侧的宝箱中有消耗品“メモリアップ”。

**BOSS** 骑士领主兽（ロ–ドナイトモン） 病毒种，暗属性

在消耗BOSS一半HP后会强制中断战斗，经过一段剧情后会发生第二场BOSS战。

**BOSS** 侵食者・夏娃（イ–タ–・イヴ） 无种族，无属性

**战斗攻略** BOSS会使用附带睡眠效果的全体攻击，建议装备有相对应抗性的装备战斗。

战斗胜利后会进入精神世界，走到最深处会触发剧情。第十一章结束。

# 第十二章 彷徨

走到森林尽头会触发剧情，剧情过后场景会跳转至事务所，第十二章结束。

# 第十三章 东京デジタル事变

## 调查

剧情过后前往浅草，和大门处左侧角落里的特殊NPC对话会得到消耗品“ガ–ドアップル”和数码徽章“リヴァイアモンメダル”。

前往涉谷，和ノキア对话，然后进入电子空间，前往EDENフリ–エリア，剧情过后会回到事务所。

## 迷宫

调查沙发，选择“はい”，会进入网络空间，到达尽头后会有一段剧情。

**迷宫信息**

网络空间左上方的位置可以拿到消耗品“INT抑制チップB”和“SPD抑制チップB”，右下方能拿到消耗品“INT抑制チップB”。

## 任务

剧情过后任务板上会追加新的重要委托。

| | |
|---|---|
| 重要委托 | 鵺の夜 |
| 流程 | 1. 从大地图前往上野 |
| | 2. 剧情过后会和独眼兽（サイクロモン）战斗 |
| | 3. 战斗胜利后即可完成任务 |
| 战斗内容 | 独眼兽 病毒种，地面属性 |
| 备注 | 无 |

完成以上任务后，和1楼外侧的ノキア对话，任务板会追加新的重要委托。

| | |
|---|---|
| 重要委托 | 新宿グルメ探访 |
| 流程 | 1. 任务开始后会自动前往新宿 |
| | 2. 到达繁华街，调查地铁站附近绿色招牌的店铺 |
| | 3. 剧情过后，调查繁华街的最右侧 |
| | 4. 剧情过后，前往新宿往繁华街的交界处，调查右侧的“甘味处”店铺 |
| | 5. 剧情过后即可完成任务 |
| 备注 | 无 |

完成以上任务后，第十三章结束。

# 第十四章 WHAT IS A YOUTH

剧情过后前往秋叶原，在商店前会遇到皇家骑士团成员芳香兽（ドゥフトモン）。

剧情过后回到事务所会发生剧情，剧情过后前往セントラル病院和悠子对话。和医院入口处右侧的特殊NPC对话会得到装备“大容量のUSB”。

## 调查

剧情过后回到医院入口处和关键NPC对话后会得到关键词“错乱した男”。

用关键词“错乱した男”和坐在凳子上的小孩对话，然后前往一般病房，调查最深处右边的房间会触发剧情。

## 迷宫

剧情过后会进入数据化的“山科诚的记忆”中，走到最底层和外星兽（イ－バモン）对话会发生战斗。

**BOSS** 外星兽 病毒种，光属性

**战斗攻略** BOSS会对自身使用不知名的技能，让自己的种族变换，所以战斗时队伍中最好要备有其他种族的数码宝贝以应对BOSS种族变换的情况。

战斗胜利后会有一段剧情，然后前往新宿繁华街的尽头会发生战斗。

**BOSS** 侵食者 无种族，无属性

**战斗攻略** 这次的侵食者特性和以往不同，魔法攻击可以给予其有效伤害，物理攻击依旧只能给予极低的伤害。

战斗结束后进入地铁站内，会遇到アラタ，然后两人会组队一起探索。

地图后半部分和过去不同，走到最深处后会发生战斗。

**BOSS** 侵食者（人型）无种族，无属性

**战斗攻略** BOSS会使用让我方全体液晶化的技能，要备好治疗道具，道具不够的情况下只能用普通攻击将BOSS击败了。

战斗胜利后，场景会跳转至事务所，第十四章结束。

# 第十五章 パラレル・ワールド

可以自由行动后，前往3楼，与右侧区域的厕所前的特殊NPC对话会得到消耗品“インテリニンジン”和数码徽章“ベルゼブモンメダル”。

前往涉谷，用黑客技能“ステルスハイド”将自己隐身后前往地铁内。

## 迷宫

本迷宫就是之前对战猿猴兽的迷宫，而当时无法通行的地方现在都可以通行了。

在第五区域触碰球体后会发生战斗，战斗胜利后该区域的路障会消除。

**迷宫信息**

**第一区域：** 宝箱中有消耗品“HPカプセルA×3”。
**第三区域：** 宝箱中有消耗品“SPアタッチC”、“开发型パッチ”、“HPスプレ－C”和两份“SPアタッチC”。
**第五区域：** 宝箱中有消耗品“SPスプレ－B”和农场道具“ファ－ム扩张プラグイン”。
**第六区域：** 宝箱中有农场道具“ファ－ム开发キット”。

到达迷宫最深处后会触发剧情并发生战斗。

**BOSS** 君主兽（デュナスモン）数据种，风属性

**战斗攻略** 虽然本场战斗有玛格纳兽（マグナモン）支援，但君主兽的实力依然不可小看，我方单位只要被其抓住了弱点，被一招秒杀不是什么稀奇事，建议尽量用病毒种的数码宝贝参战。

战斗胜利后会得到道具“调和の意思”并返回事务所。

剧情过后前往上野，和关键NPC对话。

再次使用黑客技能“ステルスハイド”隐身后，进入博物馆内。

## 迷宫

博物馆内有登陆地点，调查后会进入网络空间，穿过后会到达其他地点。

先到第二区域消除球体解除路障，然后就可以尽情探索两个区域了。

**迷宫信息**

**第二区域：**

左上方能拿到消耗品“HPカプセルA”；

左下方能拿到消耗品“リヴァイヴカプセル”和“メモリアップ”。

**第一区域的网络空间：**

左侧道路第一个左分岔路能拿到消耗品“HPカプセルCx10”；

最后一个左分岔路能拿到消耗品“エメラルド”；

右侧道路走到尽头能拿到消耗品“ホ－ムゲ－ト”。

穿过第一区域的网络空间能拿到农场道具“バンク扩张ドライブ”。

**第二区域的网络空间：**

左侧道路的两个末端分别能拿到消耗品“INTブ－スト×3”和换金道具“ダイヤモンド”；

右侧道路的右分岔分别能拿到消耗品“ブレイブポイントC”和“ATKブ－スト×3”。

穿过第二区域的网络空间能拿到数码徽章“マミ－モンメダル”。

解除路障后，回到第一区域，从正中央的道路前进，到最深处后会触发剧情并发生战斗。

**BOSS** 番长狮子兽（バンチョ－レオモン） 疫苗种，地面属性

**战斗攻略** BOSS的血量非常高，不过会给我方施加有益的BUFF，在HP到达一定值以下时，还会连续使用高伤害的单体技能“フラッシュバンチョ－パンチ”，建议准备好足够的复活道具。整场战斗总的来说是一场消耗战，不过由于BOSS不会使用回血技能，而且作为支援角色的哈克兽（ハックモン）还会使用全体回复技能，所以难度不大。

战斗胜利后会得到道具“钢の意思”，场景会自动跳转到事务所。

剧情过后前往EDENフリ－エリア，然后会立即发生剧情战。

战斗过后前往数码实验室和ミレイ对话。

回到事务所前和关键NPC对话，再前往ク－ロンLv1和关键NPC对话，任务板会追加新的重要委托。

## 任务

| | |
|---|---|
| 重要委托 | 悠子とユ－ゴ |
| 流程 | 1. 前往セントラル病院，和入口处的关键 NPC 对话后获得关键词“ユ－ゴの行方” |
| | 2. 进入电子空间，前往ク－ロン Lv1 的第三区域，用关键词“ユ－ゴの行方”和关键 NPC 对话 |
| | 3. 前往ク－ロン Lv2 的第二区域找到悠子，剧情过后会和ユ－ゴ的无限龙兽再次展开战斗 |
| | 4. 战斗胜利后即可完成任务 |
| 战斗内容 | 无限龙兽 病毒种，电气属性 |

完成以上任务后，前往数码实验室和ミレイ对话。

### 迷宫

剧情过后，场景会跳转至新宿地铁站内。

往前探索，解除第二区域的光球后会得到IC卡，可以用它解除该区域的路障以前往第三区域。

第三区域也有光球，解除后就能继续前进了。

前进至迷宫最深处会触发剧情并发生战斗。

**BOSS** 巴尔巴兽（バルバモン） 病毒种，暗属性

**战斗攻略** BOSS在使用技能“魔力一齐解放”后，下一招必定是名为“パンデモニウムロスト”的全体攻击，这招伤害非常高，命中后BOSS还会回血，建议用疫苗种的数码宝贝来承受伤害。BOSS在使用“魔力一齐解放”后，大部分能力会下降，可以趁这个机会用强力且克制BOSS的招式将其直接击败。

战斗胜利后会回到数码实验室。

前往EDENフリ－エリア，走到场景最右侧会发生剧情并进入战斗。

**BOSS** 斯雷普兽（スレイプモン） 疫苗种，光属性

**战斗攻略** BOSS的速度非常快，开场后会用技能“开战”增加我方全员的速度，在战斗中也会给自己施加增加速度的BUFF。由于BOSS的血量非常高，单体伤害技能几乎可以秒杀我方一个单位，总的来说也是一场消耗战。用消除敌方BUFF的技能来辅助作战是个不错的选择。

战斗胜利后会回到事务所。

剧情过后从大地图前往浅草，用黑客技能“ステルスハイド”隐身，进入数据化区域。

### 迷宫

和之前的第一区域一样，地图的左上方和右上方各有一个光球，解除后即可开通前进的道路。

**迷宫信息**

第二区域左侧的箱子内有消耗品“SPカプセルB×3”；右侧的箱子内有消耗品“ブレイブポイントC”。

到达最深处会触发剧情并发生战斗。

**BOSS** 侵食者（人型） 无种族，无属性

**战斗攻略** BOSS和之前的类型一样，也会对我方全体使用附带“液晶化”状态的技能，要准备好足够的恢复道具。

战斗结束后会发生剧情战，剧情过后第十五章结束。

# 第十六章 ダイバーシティ・ドラゴン～龙の栖まう岛

可以自由行动后，前往涉谷的タワ－レコ－ド店内，和特殊NPC对话会获得装备“パニックバリアDX”。

前往お台场，剧情过后一直前进到达第二区域，即可见到艾可萨兽（エグザモン）。

到达高台附近会触发剧情，并和艾可萨兽发生战斗。

**BOSS** 艾可萨兽 数据种，风属性

**战斗攻略** BOSS的伤害很高，不过战斗中有两位皇家骑士助阵。给予BOSS一定伤害后会强制中断战斗。

战斗中断后会发生公爵兽被アラタ吸收的剧情，然后众人会回到事务所。

剧情过后进入电子空间，前往ク－ロンLv1的广场处会触发剧情，然后前往ク－ロンLv5。

### 迷宫

从ク－ロンLv4第一区域左侧，用黑客技能解除防火墙即可前往ク－ロンLv5。

与入口前的悠子对话，剧情过后即可深入ク－ロンLv5探索。

迷宫中会有一些被封锁的数据，用黑客技能解析后会得到迷宫的相关信息。

迷宫中有不少隐藏的陷阱，踩上后会被传送到迷宫开始处，被触发过的陷阱会一直显示。

**迷宫信息**

**第二区域：**

场景右侧的宝箱内有消耗品“メモリアップ”；

上述宝箱的上方有陷阱，落入陷阱后选择右边的传送点，能到达第二区域正中央的平台，打开平台左侧的宝箱能拿到农场道具“ファーム扩张プラグイン”。

到达迷宫最深处会触发剧情并发生战斗。

**BOSS** 颅骨兽（クレニアムモン）疫苗种，地面属性

**战斗攻略** BOSS的全体攻击技能“エンド・ワルツ”伤害非常高，但使用后自身的能力会下降一段时间，此时是攻击的好时机。另外，技能“ゴッドブレス”会让BOSS短时间内获得无敌的效果，看到它发动这招后就不要攻击了，建议立即进行回复或用道具提升自身能力以准备下一轮进攻。

战斗结束后会回到事务所。

## 任务

调查中野1楼外侧的告示板，任务板会追加新的重要委托。

| 重要委托 | 中野都市传说バスタ－ズ |
|---|---|
| 流程 | 1. 和 1 楼的 4 名关键 NPC 对话 |
| | 2. 和 2 楼的 4 名关键 NPC 对话 |
| | 3. 和 3 楼的 3 名关键 NPC 对话 |
| | 4. 剧情过后即可完成任务 |
| 备注 | 无 |

完成以上任务后，前往中野3楼，和厕所前的数码宝贝对话，任务板会追加新的重要委托。

| 重要委托 | 亡灵怪猫ビルディング |
|---|---|
| 流程 | 1. 前往 4 楼的咖啡店和所有关键 NPC 对话 |
| | 2. 再次前往咖啡店和关键 NPC 对话 |
| | 3. 调查墙壁，会进入网络空间 |
| | 4. 穿过网络空间后会到达数码空间 |
| | 5. 收集数码空间中的数据文件（共 5 个），每收集到一个都会得到一个关键词 |
| | 6. 收集完所有数据后会触发剧情 |
| | 7. 用关键词“ミ－子”和关键NPC对话后即可完成任务（选错关键词的话会和 NPC 发生战斗，战斗胜利后即可完成任务） |
| 备注 | 迷宫信息<br>**网络空间：**<br>第一个分岔道一直往左走能拿到消耗品“HP スプレ –A”<br>第二个分岔道往下走能拿到装备“ウィンドガ－ド DX”<br>第三个分岔道往左走能拿到消耗品“ブレイブポイント B”<br>第四个分岔道中的道路尽头分别能拿到消耗品“フレンドシップ ×2”和“SPD 抑制チップ C×2”<br>**数码空间：**<br>第一个传送点到达的区域中有宝箱，打开能得到消耗品“ATK 抑制チップ B”<br>在场景左侧，解除 Lv4 的防火墙后能拿到消耗品“SP 抑制チップ B”<br>其中一个数据文件附近的宝箱内有消耗品“エスケ－プゲ－ト ×3” |

完成以上任务，走出事务所后会触发剧情，之后前往お台场。

回到之前和艾可萨兽战斗的地点，会再次与其发生战斗。

**BOSS** 艾可萨兽 数据种，风属性

**战斗攻略** 当BOSS的HP到达一半以下时，会给自己施加各种有益的BUFF，并会使用威力强大的群体技能“ドラゴニックインパクト”，命中后会强行让我方的战斗单位退场并换上后备单位，建议将队伍的后备人员都换上病毒种的数码宝贝以无视掉这招的换人效果。

战斗胜利后，第十六章结束。

# 第十七章 追忆

剧情过后从大地图前往秋叶原，和场景上方人行道右侧的特殊NPC对话会获得消耗品“アクセルバナナ”和两枚数码徽章“ベルフェモンSMメダル”和“ベルフェモンRMメダル”。

和秋叶原商店右侧的悠子对话，会进入秋叶原的数据化区域。

## 迷宫

从第一区域左上方前进到下个区域，解除光球后第一区域的路障都会消失，另外有光球的区域能捡到数码徽章“フライモンメダル”。

回到第一区域，到达右下方解除球体后，从该区域右上方进入下一个区域。

到达迷宫最深处后会和骑士领主兽发生战斗。

**BOSS** 骑士领主兽 病毒种，暗属性

**战斗攻略** BOSS的血量和防御力都很低，只要我方全员都是疫苗种的数码宝贝即可轻松获胜。

战斗结束后会有一段剧情，之后在迷宫里一直往前走，走过三个区域后会触发剧情。

可以自由行动后，沿着道路一直往外走到广场处会触发剧情。（地形就是クーロンLv1）

剧情过后，第十七章结束。

# 第十八章 ロスト・ロストメモリーズ

本章节操作的角色会变成ノキア，但会继承主人公身上的所有数码宝贝和道具。

走出事务所门口，选择“はい”会触发剧情。

## 迷宫

剧情过后稍微往前走一段距离后，会进入数码实验室，出来后继续往前走。

**迷宫信息**

第二区域的宝箱内有消耗品“极上肉”和装备“フレンドシップDX”。

第三区域的宝箱内有消耗品“フルリヴァイヴスプレー”。

到达第三区域末端会有剧情，剧情过后调查裂缝并选择“入る”会触发剧情，之后会遇到骑士领主兽并发生战斗。

**BOSS** 骑士领主兽 病毒种，暗属性

**战斗攻略** BOSS的防御力和血量比上次稍微高了一些，打法和阵容照旧即可。BOSS血量降到二分之一时会强制中断战斗并触发剧情，之后会再次展开战斗。第二次战斗时，支援角色会变成悠子的数码宝贝，而且这次骑士领主兽会用高伤害的单体技能和增加自己攻击力的BUFF。只要做好回复工作，整场战斗的难度并不大。

战斗结束后，第十八章结束。

# 第十九章 圆桌の狮子骑士

可以自由行动后前往新宿的繁华街，和特殊NPC对话会得到装备“军师のUSB”。

## 迷宫

前往东京新都厅，直接进入建筑，从最左侧的电梯前往13层。

**13F～15F：**乘坐13层左侧区域右下方的电梯到达14层→乘坐右侧的电梯回到13层→跳下右下方的台阶，乘坐电梯到达14层→乘坐电梯前往15层→乘坐右侧的电梯前往27层

**27F～30F：**乘坐27层正上方的电梯前往29层→乘坐电梯回到27层→乘坐左下方的电梯到达29层→乘坐电梯到达30层

到达30层后前进一小段路会触发一场战斗。

**BOSS** 君主兽 数据种，风属性

**战斗攻略** 战斗攻略：BOSS会使用伤害较高的全体攻击，建议尽量使用病毒种参与战斗。

战斗胜利后即可前往36层。

**36F～40F：**乘坐右下方的电梯到达37层→乘坐电梯到达36层→乘坐电梯到达38层→乘坐电梯到达37层→乘坐电梯到达39层→乘坐电梯到达40层

### 迷宫信息

**13F：**地图右上方的宝箱内有换金道具“クロンデジゾイド”。

**14F：**最初到达13层后，用右侧的电梯可以通往14层拿到农场道具“ファーム开发キット”；左侧区域右下方或正下方的电梯可以前往14层拿到消耗品“SPカプセルA×5”；正上方的宝箱内有消耗品“HPアタッチA”，在宝箱所在的道路左侧能捡到数码徽章“プラチナヌメモンメダル”。

**15F：**必经之路的宝箱内能拿到消耗品“HPスクレ－A×3”。

**27F：**右下方的宝箱内有消耗品“リヴァイヴカプセルDX ×2”；乘坐28层左上方的电梯回到27层能拿到装备“CRTアタッチA”。

**28F：**最初到达27层后，用左侧的电梯到达28层能拿到消耗品“HPカプセルA×3”；从27层右下方的电梯到达28层能拿到消耗品“マルチリカバリ－×3”；必经之路的第二个电梯选择到28层，出电梯后往左走能拿到农场道具“バンク扩张ドライブ”；必经之路的第三个电梯选择到28层，能拿到消耗品“HITブ－スト×5”。

**29F：**最初到达27层后，用左侧的电梯到达29层能拿到消耗品“ブレイブポイントB”；从27层右下方的电梯到达29层能拿到消耗品“メンタルメロン×2”；乘坐28层左上方的电梯回到29层能拿到农场道具“ファ－ム扩张プラグイン”。

**30F：**右上方的宝箱内有消耗品“メモリアップ”。

**36F：**必经之路的宝箱内能拿到消耗品“エスケ－プゲ－ト×5”；第四步时选择36层，能拿到消耗品“リヴァイヴカプセルDX ×3”；第五步时选择36层，能拿到消耗品“HPカプセルBx10”。

**37F：**第三步时选择37层，能拿到消耗品“SPカプセルA×5”；第四步时选择37层，能拿到消耗品“インテリニンジン×2”和“フルリカヴァリ－スプレ－”。

**38F：**乘坐36层右侧的电梯到达38层后能拿到消耗品“HPスプレ－A×3”；第一步时选择38层，能捡到数码徽章“ロゼモンBMメダル”；第二步时选择38层，能拿到消耗品“ブレイブポイントA”；第三步到达的区域中能在宝箱内得到消耗品“SPDブ－スト×3”；第五步时选择38层，能拿到消耗品“INT抑制チップA”。

**39F：**第一步时选择39层，能拿到消耗品“メモリアップ”；第二步时选择39层，能拿到消耗品“SPスプレ－A×2”；第三步时选择39层，能拿到装备“ビショップディスク”；第四步时选择39层，能拿到农场道具“ファ－ム扩张プラグイン”。

**40F：**必经之路上的宝箱内有装备“メディカルスプレ－DX”。

**49F：**最右侧的宝箱中有消耗品“ミラクル肉”。

乘坐40层的电梯到达48层，走到尽头乘坐电梯到达49层，乘坐电梯到达“R 屋上”会触发剧情并发生战斗。

**BOSS** 侵食者・亚当

**战斗攻略** BOSS的技能“クラスタ・オブタイラント”不仅能给予我方全体较大的伤害，同时还能给自己回血，被命中后要及时补充我方全员的HP。

战斗结束后会进入精神世界，不断地往深处走即可。

一段剧情后会和芳香兽发生战斗。

**BOSS** 芳香兽 数据种，光属性

**战斗攻略** BOSS的伤害较高，建议尽量使用病毒种的数码宝贝来战斗。

战斗胜利后会有一段剧情，之后和阿尔法兽对话可以选择回到事务所，和奥米加兽对话可以选择前往数码世界并开始第20章。回到事务所后和杏子对话能直接到达新都厅楼顶。

# 第二十章 新世界より

进入数码世界后直走没多远就会触发剧情并和世界树的分身展开战斗。

**BOSS** 世界树_7D6（イグドラシル__7D6） 无种族，无属性

**战斗攻略** 本场战斗有アラタ的迪亚波罗兽（ディアボロモン）参战，不仅会给我方全体回血上BUFF，还会给予敌方DEBUFF，除了BOSS的单体技能伤害略高外，总体来说并没有什么难度。

战斗结束后继续前进，选择“はい”继续剧情。剧情过后可以选择和末堂对话回到现实世界。

回到现实世界后，到お台场第二区域，和场景右下方的特殊NPC对话能得到消耗品“ミラクル肉”和三枚数码徽章“ル–チエモンメダル”、“ル–チエモンFMメダル”和“ル–チエモンSMメダル”。

沿着道路继续前行，在途中会多次遇到世界树_7D6阻挡去路。战斗胜利后即可前行。

**战斗攻略（第一次）：** BOSS会不断地提升自己的防御力，还会用异常状态削减我方单位的HP。
**战斗攻略（第二次）：** 魔法攻击对BOSS的伤害不大，建议尽量使用物理攻击来造成伤害。另外BOSS的技能伤害都比较大，队伍里最好有会全体回复技能的单位。
**战斗攻略（第三次）：** BOSS会不断地给自身施加速度、回避率提升的BUFF。另外，单体技能“巨大なクリスタル”的伤害到了几乎可以秒杀一个单位的程度，建议战斗前要准备复活道具。

到达最底层后会触发剧情并展开最后一场战斗。

**BOSS** 母体・侵食者（マザ–・イ–タ–） 无种族，无属性

**战斗攻略** BOSS几乎没有攻击性，直接打倒即可。

战斗胜利后会有一段剧情，之后会开始下个阶段的BOSS战。

### 第一阶段

**BOSS** 左腕 无种族，草木属性；核心（コア）无种族，水属性；右腕 无种族，火属性

**战斗攻略** 左腕负责魔法攻击，对物理伤害的吸收很低，建议用魔法攻击给予伤害，右腕负责物理攻击，抗性与左腕相反。核心负责给两腕施加BUFF，对任何伤害的吸收都很低。建议先击破两腕，最后在对核心发动攻击。不过要注意将两腕击破后，核心就会不断地使用“バ–ジョンアップ”蓄力，下次行动用全体技能“オペレ–ション”发动攻击。另外，支援角色每经过一定回合就会更换。

### 第二阶段

**BOSS** 左翼 数据种，暗属性；核心（コア）病毒种，无属性；右翼 疫苗种，光属性

**战斗攻略** BOSS三个部位的速度都非常快，两翼是无法被击破的，只会以HP1的形式留在场上，待机几回合后回复全部HP，建议无视两翼直接对核心进行攻击。不过要注意核心会使用技能“ワ–ルド リスタ–ト”，将我方全员的HP强制削减剩1，建议战斗前备好全体回复道具。

战斗结束后会进入结局动画，观看动画后即可通关。

# 十三皇家骑士&皇帝龙兽：

# 圣骑士形态的进化相关任务

游戏中想得到十三皇家骑士和皇帝龙兽：圣骑士形态，不仅要满足进化要求的能力值，还要完成相关任务才能开启进化条件，而这些任务需要完成第十九章后才能在任务板上接受。下面按照任务出现顺序列出所有相关任务的内容和攻略。

| 重要委托 | 四ノ宫リナの挑战状 |
|---|---|
| 流程 | 1. 到数码实验室和ミレイ对话，对话中选择含有“新宿”的选项 |
| | 2. 前往浅草的数据化区域内的最深处后会发生战斗 |
| | 3. 战斗胜利后即可完成任务 |
| 战斗内容 | 究极V龙兽（アルフォ－スブイドラモン）疫苗种，风属性 |
| 战斗攻略 | BOSS的速度非常快，而且会用BUFF和回复技能，伤害不够的话可能会被其连续使用回复技能导致前功尽弃。另外，BOSS在使用技能“チャ－ジ开始”后，下次行动会用伤害非常高的全体攻击。不过BOSS对毒状态没有抗性，可以利用“猛毒”异常状态来轻松取胜 |
| 备注 | 该任务在第十九章击败芳香兽后开启 |

| 重要委托 | 伟大なる挑战① |
|---|---|
| 流程 | 1. 到数码实验室和ミレイ对话 |
| | 2. 进入电子空间，前往ザクソンフォ－ラム与该区域的任一数码宝贝对话即可发生战斗 |
| | 3. 战斗胜利后即可完成任务 |
| 战斗内容 | 玛格纳兽 无种族，地面属性；疾速兽（装甲体）（ラピッドモン（ア－マ－）） 疫苗种，光属性 |
| 战斗攻略 | 两个BOSS的防御力都非常高，由于极速兽有种族和属性弱点，建议优先击破。玛格纳兽可以考虑用贯通类技能轻松击破 |
| 备注 | 完成任务“四ノ宫リナの挑战状”后开启 |

| 重要委托 | 伟大なる挑战② |
|---|---|
| 流程 | 1. 到数码实验室和ミレイ对话 |
| | 2. 前往东京新都厅1层，与该区域的数码宝贝对话即可发生战斗 |
| | 3. 战斗胜利后即可完成任务 |
| 战斗内容 | 芳香兽 数据种，光属性 |
| 战斗攻略 | BOSS和剧情中一样难缠，不仅速度快，而且还善于给自己施加各种BUFF，建议尽量使用病毒种的数码宝贝战斗 |
| 备注 | 完成任务“伟大なる挑战①”后开启 |

| 重要委托 | 伟大なる挑战③ |
|---|---|
| 流程 | 1. 到数码实验室和ミレイ对话 |
| | 2. 进入电子空间前往ク－ロン Lv5，到达迷宫最深处与数码宝贝对话即可发生战斗 |
| | 3. 战斗胜利后即可完成任务 |
| 战斗内容 | 斯雷普兽 疫苗种，光属性；颅骨兽 疫苗种，地面属性 |
| 战斗攻略 | 两个BOSS都是疫苗种，建议尽量使用数据种的数码宝贝战斗。斯雷普兽依旧建议用打消技能或减速的DEBUFF来降低它的速度，以降低战斗难度 |
| 备注 | 完成任务“伟大なる挑战②”后开启 |

| 重要委托 | 伟大なる挑战④ |
|---|---|
| 流程 | 1. 到数码实验室和ミレイ对话 |
| | 2. 前往中野地下道，和迷宫最深处与数码宝贝对话即可发生战斗 |
| | 3. 战斗胜利后即可完成任务 |
| 战斗内容 | 君主兽 数据种，风属性；骑士领主兽 病毒种，暗属性 |
| 战斗攻略 | 鉴于两个BOSS的种族，而且君主兽会用让自己反伤1000HP的技能，所以建议先将君主兽打倒。骑士领主兽会使用强力的单体伤害技能，其伤害足够一招秒杀HP低于2000以下的单位，战斗前最好准备足够的复活道具 |
| 备注 | 完成任务“伟大なる挑战③”后开启 |

| 重要委托 | 伟大なる挑战⑤ |
|---|---|
| 流程 | 1. 到数码实验室和ミレイ对话 |
| | 2. 前往お台场第二区域与数码宝贝对话即可发生战斗 |
| | 3. 战斗胜利后即可完成任务 |
| 战斗内容 | 艾可萨兽 数据种，风属性 |
| 战斗攻略 | 艾可萨兽依旧会用强制让我方全员换人的技能，为了让战斗局面稳定，建议将队伍中的成员全部换成病毒种 |
| 备注 | 完成任务“伟大なる挑战④”后开启 |

| 重要委托 | 伟大なる挑战⑥ |
|---|---|
| 流程 | 1. 到数码实验室和ミレイ对话 |
| | 2. 进入电子空间，前往デモンズアジト与数码宝贝对话即可发生战斗 |
| | 3. 战斗胜利后即可完成任务 |
| 战斗内容 | 杰斯兽（ジエスモン）数据种，无属性；<br>顽固兽（ガンクウモン）数据种，火属性 |
| 战斗攻略 | 将两个BOSS任意一个打倒后，另一个在下次行动时会给自己施加BUFF，从而变得非常棘手，建议将两个BOSS的血量都削减到极低后迅速逐个击破 |
| 备注 | 完成任务“伟大なる挑战⑤”后开启 |

| 重要委托 | 伟大なる挑战⑦ |
|---|---|
| 流程 | 1. 到数码实验室和ミレイ对话 |
| | 2. 进入电子空间，前往ヴァルハラ・サ－バ最深处与数码宝贝对话即可发生战斗 |
| | 3. 战斗胜利后即可完成任务 |
| 战斗内容 | 奥米加兽（オメガモン）疫苗种，光属性；阿尔法兽（アルファモン）疫苗种，无属性；公爵兽（デュ－クモン）病毒种，光属性 |
| 战斗攻略 | 鉴于BOSS的种族分布，我方先用疫苗种集中击破公爵兽后，再换成数据种来战斗是比较好的作战方案。每当敌方有一个角色被击败，剩余的角色就会得到永久持续的BUFF，会让战斗难度大大提升。建议击破公爵兽后，将队伍换成包含耶兽（サクヤモン）的数据种队伍，用 耶兽的必杀技“金刚界曼荼罗”打消敌方的永久BUFF，会大大降低战斗难度 |
| 备注 | 完成任务“伟大なる挑战⑥”后开启 |

| 重要委托 | 伟大なる挑战⑧ |
|---|---|
| 流程 | 1. 到数码实验室和ミレイ对话 |
| | 2. 前往デジタルワ－ルド最深处与数码宝贝对话即可发生战斗 |
| | 3. 战斗胜利后即可完成任务 |
| 战斗内容 | 皇帝龙兽：圣骑士形态（インペリアルドラモン：PMA）×3 疫苗种，光属性 |
| 战斗攻略 | BOSS会放出两个分身，需要打败左右两侧的分身才能对正中间的本体造成伤害。当BOSS的血量降低到一半以下时，就会使用技能“祖の剑受けきれる”，然后5回合内自身会处于无敌状态，而且每回合都会使用超高伤害的全体技能“オメガブレ－ド”，若受到的伤害为致死量，那么会剩余1点HP，再次受到这招攻击时才会濒死。在经过5回合后，BOSS会发动技能“见事だ…”强行降低自己的HP，此后只需攻击一下即可胜利 |
| 备注 | 完成任务“伟大なる挑战⑦”后开启 |

# 特殊NPC的出现地点和奖励道具

从游戏第五章开始，每个章节（第十二章、十八章除外）都会出现一个叫“ビクトリ－・ウチダ”的神秘NPC，与他对话后即可获得特殊道具，不过要注意他只会在该章节主线剧情完结前出现，也就是需要通过接任务推进剧情之前。另外港服的玩家要注意，该NPC赠送的关于七大魔王的数码徽章日后只能从DLC任务中获得，但由于港服玩家无法下载DLC，所以一旦错过这些徽章，想要刷白金奖杯就只能重开游戏才行了。下面列出该NPC所有章节的出现地点和奖励内容。

| 章节 | 地点 | 奖励内容 |
|---|---|---|
| 第五章 | 涉谷タワレコ前 | 装备：忍者の USB，装备后逃跑必成功 |
| 第六章 | BW3F | 消耗品“タフネスダケ”和数码徽章“デ－モンメダル” |
| 第七章 | ク－ロン Lv4 | 装备：探究者の USB，装备后开战扫描的数据 % 增加 |
| 第八章 | 新都厅ロビ－ | 消耗品“メンタルメロン”和数码徽章“バルバモンメダル” |
| 第九章 | BW3F | 装备：友情の USB，装备后连击率增加 10% |
| 第十章 | EDEN フリ－エリア | 消耗品“パワルフパイン”和数码徽章“リリスモンメダル” |
| 第十一章 | 中野地下道 | 装备：亿万长者の USB，装备后战后金钱增加 |
| 第十三章 | 浅草大门前 | 消耗品“ガ－ドアップル”和数码徽章“リヴァイアモンメダル” |
| 第十四章 | 病院ロビ－ | 装备：大容量の USB，装备后敌人道具掉率提高 |
| 第十五章 | BW3F | 消耗品“インテリニンジン”和数码徽章“ベルゼブモンメダル” |
| 第十六章 | 涉谷タワレコ店内 | 装备：パニックバリア DX，异常状态“混乱”无效 |
| 第十七章 | 秋叶原上方的人行道 | 消耗品“アクセルバナナ”和数码徽章“ベルフェモン SM メダル”、“ベルフェモン RM メダル” |
| 第十九章 | 新宿繁华街 | 装备：军师の USB，装备后战后所得经验增加 |
| 第二十章 | お台场屋顶 | 消耗品“ミラクル肉”和数码徽章“ル－チェモンメダル”、“ル－チェモン FM メダル”和“ル－チェモン SM メダル” |

# 练级推荐

游戏中提升等级不算很难，即使是等级很高的数码宝贝，只需经历几场和究极体的战斗后即可升级，但由于后期进化有才能值的关系，这样的升级速度还是有点慢，下面就给玩家们介绍一种练级配置。

**【配置】：** 白金鼻涕兽（プラチナヌメモン）×3 军师USB×9，将所有白金鼻涕兽都装上军师USB并全部投入战斗并获得胜利即可。

**白金鼻涕兽：** 白金鼻涕兽的被动技能会让经验值翻倍，而且白金鼻涕兽为究极体，有让对手液晶化的技能，能大幅降低刷野怪的难度，将敌人全部液晶化后，就可以开启自动战斗等待升级了。白金鼻涕兽的进化路线非常多，只要在进化列表中看到和鼻涕兽相关的进化型，往那个方向进化就没错了。（白金鼻涕兽的进化条件：等级65，才能10）

**军师USB：** 除了剧情中和特殊NPC对话获得外，在第二十章战胜第三个世界树_7D6后也会获得，在第十九章的东京新都厅迷宫中，有极低几率会遇上白金鼻涕兽，战斗胜利后也有小几率获得。除此之外就是通过农场岛的开发道具选项获得，具体请参考以下配置。

农场中选择“开发”指令，选择1000YEN。

农场等级达到MAX，农场设施全部设置“开发者の心得”，岛上的数码宝贝再全部换上“开发型”特性，会大幅提高入手几率。另外，全部数码宝贝都是“开发型”的话，开发时间会比原来缩短20分钟。

在最高配置下，可以让经验值变成原本的30倍。打一场第十九章的随机敌人即可让原本Lv1的究极体数码宝贝瞬间升到50级左右，为养成强大的究极体省了不少时间。

# 进化列表一览

为了让大家早日培养出自己喜爱的数码宝贝，组成最强的战队，在此特地列出游戏中所有240种数码宝贝的进化/退化列表，希望能对大家的队伍组成有所帮助。

## 幼年期

| No | 名称 | 退化型 | 进化型 |
|---|---|---|---|
| 1 | クラモン | – | No.9 ツメモン<br>No.12 パグモン |
| 2 | バブモン | – | No.15 モチモン<br>No.13 ピョコモン<br>No.7 タネモン |
| 3 | プニモン | – | No.11 ニャロモン<br>No.8 ツノモン |
| 4 | ボタモン | – | No.6 コロモン<br>No.16 ワニャモン |
| 5 | ポヨモン | – | No.14 プカモン<br>No.10 トコモン |
| 6 | コロモン | No.4 ボタモ | No.17 アグモン<br>No.41 ハックモン<br>No.27 ギルモン<br>No.37 トイアグモン |
| 7 | タネモン | No.2 バブモ | No.50 ララモン<br>No.42 パルモン<br>No.52 レナモン |
| 8 | ツノモン | No.3 プニモ | No.25 ガブモン<br>No.31 ゴブリモン<br>No.46 ブイモン<br>No.26 ガブモン（黑） |
| 9 | ツメモン | No.1 クラモ | No.29 ケラモン<br>No.43 ピコデビモン<br>No.18 アグモン（黑） |
| 10 | トコモン | No.5 ポヨモ | No.45 ファルコモン<br>No.49 ホ－クモン<br>No.51 ル－チエモン<br>No.40 パタモン |
| 11 | ニャロモン | No.3 プニモ | No.19 アルマジモン<br>No.47 プロットモン<br>No.35 テリアモン |
| 12 | パグモン | No.1 クラモ | No.24 ガジモン<br>No.20 インプモン<br>No.53 ロップモン |
| 13 | ピョコモン | No.2 バブモ | No.21 エレキモン<br>No.54 ワ－ムモン<br>No.44 ピヨモン |
| 14 | プカモン | No.5 ポヨモ | No.48 ベタモン<br>No.32 ゴマモン<br>No.22 オタマモン<br>No.33 シャコモン |
| 15 | モチモン | No.2 バブモ | No.30 ゴツモン<br>No.39 ハグルモン<br>No.36 テントモン<br>No.34 ソ－ラ－モン |
| 16 | ワニャモン | No.4 ボタモ | No.38 ドルモン<br>No.23 ガオモン<br>No.28 クダモン |

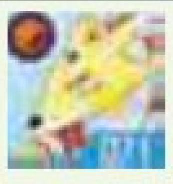
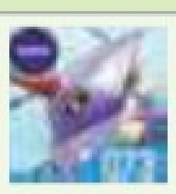
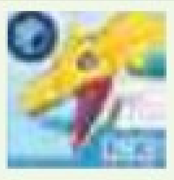
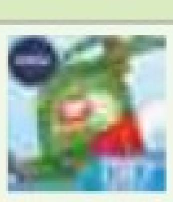
## 成长期

| No | 名称 | 退化型 | 进化型 |
|---|---|---|---|
| 17 | アグモン | No.6 コロモ | No.84 ジオグレイモン<br>No.74 グレイモン<br>No.104 メラモン<br>No.90 ティラノモン<br>No.85 スカモン |
| 18 | アグモン（黑） | No.9 ツメモ | No.72 グラウモン<br>No.81 サイクロモン<br>No.89 タンクモン<br>No.90 ティラノモン<br>No.75 グレイモン（青） |
| 19 | アルマジモン | No.11 ニャロモ | No.57 アンキロモン<br>No.81 サイクロモン<br>No.80 ゴ－ルドヌメモン<br>No.89 タンクモン<br>No.79 ゲレモン |
| 20 | インプモン | No.12 パグモ | No.98 バケモン<br>No.63 オ－ガモン<br>No.88 ソ－サリモン<br>No.101 ブラックテイルモン<br>No.59 ウィザ－モン<br>No.55 アイスデビモン |
| 21 | エレキモン | No.13 ピョコモ | No.69 ガルルモン<br>No.106 レオモン<br>No.95 ナニモン<br>No.85 スカモン<br>No.70 ガルルモン（黑）<br>No.79 ゲレモン |
| 22 | オタマモン | No.14 プカモ | No.78 ゲコモン<br>No.96 ヌメモン<br>No.83 シ－ドラモン<br>No.67 カラツキヌメモン |
| 23 | ガオモン | No.16 ワニャモ | No.68 ガルゴモン<br>No.65 ガオガモン<br>No.106 レオモン<br>No.93 トゲモン<br>No.63 オ－ガモン |
| 24 | ガジモン | No.12 パグモ | No.94 ドルガモン<br>No.65 ガオガモン<br>No.106 レオモン<br>No.73 クリサリモン<br>No.95 ナニモン<br>No.70 ガルルモン（黑） |
| 25 | ガブモン | No.8 ツノモ | No.94 ドルガモン<br>No.69 ガルルモン<br>No.96 ヌメモン<br>No.99 ブイドラモン<br>No.105 ユキダルモン |
| 26 | ガブモン（黑） | No.8 ツノモ | No.70 ガルルモン（黑）<br>No.102 ベジ－モン<br>No.107 レッパモン<br>No.105 ユキダルモン |
| 27 | ギルモン | No.6 コロモ | No.84 ジオグレイモン<br>No.72 グラウモン<br>No.104 メラモン<br>No.90 ティラノモン<br>No.75 グレイモン（青） |
| 28 | クダモン | No.16 ワニャモ | No.62 エンジェモン<br>No.80 ゴ－ルドヌメモン<br>No.103 ペックモン<br>No.107 レッパモン |

| No | 名称 | 退化型 | 进化型 |
|---|---|---|---|
| 29 | ケラモン | No.9 ツメモ | No.98 バケモン |
| | | | No.73 クリサリモン |
| | | | No.100 プラチナスカモン |
| | | | No.59 ワイザ－モン |
| 30 | ゴツモン | No.15 モチモ | No.57 アンキロモン |
| | | | No.76 クロックモン |
| | | | No.86 スタ－モン |
| | | | No.89 タンクモン |
| 31 | ゴブリモン | No.8 ツノモ | No.65 ガオガモン |
| | | | No.72 グラウモン |
| | | | No.95 ナニモン |
| | | | No.63 オ－ガモン |
| | | | No.75 グレイモン（青） |
| 32 | ゴマモン | No.14 プカモ | No.57 アンキロモン |
| | | | No.58 イッカクモン |
| | | | No.88 ソ－サリモン |
| | | | No.105 ユキダルモン |
| 33 | シャコモン | No.14 プカモ | No.58 イッカクモン |
| | | | No.67 カラツキヌメモン |
| | | | No.78 ゲコモン |
| | | | No.83 シ－ドラモン |
| 34 | ソ－ラ－モン | No.15 モチモ | No.76 クロックモン |
| | | | No.79 ゲレモン |
| | | | No.86 スタ－モン |
| | | | No.104 メラモン |
| 35 | テリアモン | No.11 ニャロモ | No.68 ガルゴモン |
| | | | No.58 イッカクモン |
| | | | No.91 テイルモン |
| | | | No.240 ラピッドモン（ア－マ－体） |
| 36 | テントモン | No.15 モチモ | No.66 カブテリモン |
| | | | No.108 ワスプモン |
| | | | No.77 クワガ－モン |
| | | | No.87 スティングモン |
| | | | No.82 サンフラウモン |
| 37 | トイアグモン | No.6 コロモ | No.76 クロックモン |
| | | | No.74 グレイモン |
| | | | No.64 ガ－ドロモン |
| | | | No.85 スカモン |
| | | | No.86 スタ－モン |
| 38 | ドルモン | No.16 ワニャモ | No.81 サイクロモン |
| | | | No.94 ドルガモン |
| | | | No.64 ガ－ドロモン |
| | | | No.108 ワスプモン |
| 39 | ハグルモン | No.15 モチモ | No.76 クロックモン |
| | | | No.80 ゴ－ルドヌメモン |
| | | | No.64 ガ－ドロモン |
| | | | No.86 スタ－モン |
| | | | No.100 プラチナスカモン |
| 40 | パタモン | No.10 トコモ | No.62 エンジェモン |
| | | | No.97 バ－ドラモン |
| | | | No.107 レッパモン |
| | | | No.91 テイルモン |
| | | | No.61 エクスブイモン |
| 41 | ハックモン | No.6 コロモ | No.187 ジエスモン |
| | | | No.74 グレイモン |
| | | | No.84 ジオグレイモン |
| | | | No.100 プラチナスカモン |
| 42 | パルモン | No.7 タネモ | No.77 クワガ－モン |
| | | | No.93 トゲモン |
| | | | No.102 ベジ－モン |
| | | | No.82 サンフラウモン |
| | | | No.60 ウッドモン |
| 43 | ピコデビモン | No.9 ツメモ | No.98 バケモン |
| | | | No.92 デビモン |
| | | | No.71 キュウビモン |
| | | | No.73 クリサリモン |
| | | | No.55 アイスデビモン |
| 44 | ピヨモン | No.13 ピョコモ | No.66 カブテリモン |
| | | | No.56 アクィラモン |
| | | | No.97 バ－ドラモン |
| | | | No.71 キュウビモン |
| 45 | ファルコモン | No.10 トコモ | No.87 スティングモン |
| | | | No.61 エクスブイモン |
| | | | No.56 アクィラモン |
| | | | No.103 ペックモン |
| 46 | ブイモン | No.8 ツノモ | No.238 フレイドラモン |
| | | | No.239 マグナモン |
| | | | No.99 ブイドラモン |
| | | | No.61 エクスブイモン |
| 47 | プロットモン | No.11 ニャロモ | No.105 ユキダルモン |
| | | | No.107 レッパモン |
| | | | No.91 テイルモン |
| | | | No.99 ブイドラモン |
| | | | No.88 ソ－サリモン |
| 48 | ベタモン | No.14 プカモ | No.78 ゲコモン |
| | | | No.96 ヌメモン |
| | | | No.83 シ－ドラモン |
| | | | No.67 カラツキヌメモン |
| | | | No.102 ベジ－モン |
| 49 | ホ－クモン | No.10 トコモ | No.104 メラモン |
| | | | No.56 アクィラモン |
| | | | No.97 バ－ドラモン |
| | | | No.103 ペックモン |
| 50 | ララモン | No.7 タネモ | No.82 サンフラウモン |
| | | | No.93 トゲモン |
| | | | No.102 ベジ－モン |
| | | | No.60 ウッドモン |
| 51 | ル－チェモン | No.10 トコモ | No.62 エンジェモン |
| | | | No.92 デビモン |
| | | | No.162 ル－チェモン FM |
| 52 | レナモン | No.7 タネモ | No.101 ブラックテイルモン |
| | | | No.69 ガルルモン |
| | | | No.71 キュウビモン |
| | | | No.60 ウッドモン |
| 53 | ロップモン | No.12 パグモ | No.68 ガルゴモン |
| | | | No.92 デビモン |
| | | | No.101 ブラックテイルモン |
| | | | No.59 ウイザ－モン |
| 54 | ワ－ムモン | No.13 ピョコモ | No.108 ワスプモン |
| | | | No.66 カブテリモン |
| | | | No.77 クワガ－モン |
| | | | No.87 スティングモン |
| | | | No.55 アイスデビモン |

## 成熟期

| No | 名称 | 退化型 | 进化型 |
|---|---|---|---|
| 55 | アイスデビモン | No.20 インプモ | No.114 ヴァンデモン |
| | | No.43 ピコデビモ | No.125 ジュレイモン |
| | | No.54 ワ－ムモ | No.163 レディ－デビモン |
| 56 | アクィラモン | No.44 ピヨモ | No.115 エアロブイドラモン |
| | | No.45 ファルコモ | No.119 ガルダモン |
| | | No.49 ホ－クモ | No.126 シルフィ－モン |
| | | | No.157 ヤタガラモン |
| 57 | アンキロモン | No.19 アルマジモ | No.146 ホ－リ－エンジェモン |
| | | No.30 ゴツモ | No.112 インセキモン |
| | | No.32 ゴマモ | No.124 シャッコウモン |
| | | | No.128 スカルグレイモン |
| 58 | イッカクモン | No.32 ゴマモ | No.147 マッハガオガモン |
| | | No.33 シャコモ | No.145 ホエ－モン |
| | | No.35 テリアモ | No.129 ズドモン |
| 59 | ウィザ－モン | No.20 インプモ | No.133 デスメラモン |
| | | No.29 ケラモ | No.114 ヴァンデモン |
| | | No.53 ロップモ | No.166 ワイズモン |

| No | 名称 | 退化型 | 进化型 |
| --- | --- | --- | --- |
| 60 | ウッドモン | No.42 パルモ | No.125 ジュレイモン |
| | | No.50 ララモ | No.140 パンプモン |
| | | No.52 レナモ | No.130 タオモン |
| 61 | エクスブイモン | No.40 パタモ | No.146 ホーリーエンジェモン |
| | | No.45 ファルコモ | No.138 パイルドラモン |
| | | No.46 ブイモ | No.158 ライズグレイモン |
| 62 | エンジェモン | No.28 クダモ | No.119 ガルダモン |
| | | No.40 パタモ | No.146 ホーリーエンジェモン |
| | | No.51 ルーチェモ | No.124 シャッコウモン |
| 63 | オーガモン | No.20 インプモ | No.133 デスメラモン |
| | | No.23 ガオモ | No.132 デジタマモン |
| | | No.31 ゴブリモ | No.164 ワーガルルモン |
| 64 | ガードロモン | No.37 トイアグモ | No.111 アンドロモン |
| | | No.38 ドルモ | No.122 グラップレオモン |
| | | No.39 ハグルモ | No.155 メタルマメモン |
| | | | No.137 ナノモン |
| 65 | ガオガモン | No.23 ガオモ | No.122 グラップレオモン |
| | | No.24 ガジモ | No.147 マッハガオモン |
| | | No.31 ゴブリモ | No.164 ワーガルルモン |
| 66 | カブテリモン | No.36 テントモ | No.109 アトラーカブテリモン |
| | | No.44 ピヨモ | No.125 ジュレイモン |
| | | No.54 ワームモ | No.159 ライラモン |
| 67 | カラツキヌメモン | No.22 オタマモ | No.142 ブラックキングヌメモン |
| | | No.33 シャコモ | No.149 メガシードラモン |
| | | No.48 ベタモ | No.134 トノサマゲコモン |
| 68 | ガルゴモン | No.23 ガオモ | No.151 メガログラウモン |
| | | No.35 テリアモ | No.110 アンティラモン |
| | | No.53 ロップモ | No.160 ラピッドモン |
| 69 | ガルルモン | No.21 エレキモ | No.135 ドルグモン |
| | | No.25 ガブモ | No.139 パンジャモン |
| | | No.52 レナモ | No.164 ワーガルルモン |
| | | | No.129 ズドモン |
| 70 | ガルルモン(黑) | No.26 ガブモン(黑) | No.165 ワーガルルモン(黑) |
| | | No.21 エレキモ | No.143 ブルーメラモン |
| | | No.24 ガジモ | No.147 マッハガオモン |
| 71 |  キュウビモン | No.43 ピコデビモ | No.163 レディーデビモン |
| | | No.44 ピヨモ | No.156 もんざえモン |
| | | No.52 レナモ | No.130 タオモン |
| 72 | グラウモン | No.18 アグモン(黑) | No.120 ギガドラモン |
| | | No.27 ギルモ | No.151 メガログラウモン |
| | | No.31 ゴブリモ | No.152 メタルグレイモン |
| | | | No.154 メタルティラノモン |
| 73 |  クリサリモン | No.24 ガジモ | No.123 サイバードラモン |
| | | No.29 ケラモ | No.113 インフェルモン |
| | | No.43 ピコデビモ | No.130 タオモン |
| 74 | グレイモン | No.17 アグモ | No.152 メタルグレイモン |
| | | No.37 トイアグモ | No.153 メタルグレイモン(青) |
| | | No.41 ハックモ | No.150 メガドラモン |
| | | | No.128 スカルグレイモン |
| 75 | グレイモン(青) | No.18 アグモン(黑) | No.153 メタルグレイモン(青) |
| | | No.27 ギルモ | No.136 ナイトモン |
| | | No.31 ゴブリモ | No.135 ドルグレモン |
| 76 | クロックモン | No.30 ゴツモ | No.111 アンドロモン |
| | | No.37 トイアグモ | No.136 ナイトモン |
| | | No.39 ハグルモ | No.137 ナノモン |
| | | No.34 ソーラーモ | No.166 ワイズモン |
| 77 | クワガーモン | No.36 テントモ | No.125 ジュレイモン |
| | | No.42 パルモ | No.118 オオクワモン |
| | | No.54 ワームモ | No.121 キャノンビーモン |
| 78 | ゲコモン | No.22 オタマモ | No.149 メガシードラモン |
| | | No.33 シャコモ | No.134 トノサマゲコモン |
| | | No.48 ワームモ | No.145 ホエーモン |
| 79 | ゲレモン | No.19 アルマジモ | No.116 エテモン |
| | | No.21 エレキモ | No.127 スーパースターモン |
| | | No.34 ソーラーモ | No.155 メタルマメモン |
| 80 | ゴールドヌメモン | No.19 アルマジモ | No.144 ベーダモン |
| | | No.28 クダモ | No.207 プラチナヌメモン |
| | | No.39 ハグルモ | No.142 ブラックキングヌメモン |
| 81 | サイクロモン | No.18 アグモン(黑) | No.150 メガドラモン |
| | | No.19 アルマジモ | No.135 ドルグレモン |
| | | No.38 ドルモ | No.137 ナノモン |
| 82 | サンフラウモン | No.36 テントモ | No.117 エンジェウーモン |
| | | No.42 パルモ | No.159 ライラモン |
| | | No.50 ララモ | No.161 リリモン |
| 83 |  シードラモン | No.22 オタマモ | No.134 トノサマゲコモン |
| | | No.33 シャコモ | No.149 メガシードラモン |
| | | No.48 ベタモ | No.145 ホエーモン |
| 84 | ジオグレイモン | No.17 アグモ | No.120 ギガドラモン |
| | | No.27 ギルモ | No.158 ライズグレイモン |
| | | No.41 ハックモ | No.128 スカルグレイモン |
| 85 | スカモン | No.17 アグモ | No.127 スーパースターモン |
| | | No.21 エレキモ | No.116 エテモン |
| | | No.37 トイアグモ | No.144 ベーダモン |
| 86 | スターモン | No.30 ゴツモ | No.148 マメモン |
| | | No.37 トイアグモ | No.155 メタルマメモン |
| | | No.39 ハグルモ | No.127 スーパースターモン |
| | | No.34 ソーラーモン | |
| 87 |  スティングモン | No.36 テントモ | No.113 インフェルモン |
| | | No.45 ファルコモ | No.138 パイルドラモン |
| | | No.54 ワームモ | No.118 オオクワモン |
| 88 | ソーサリモン | No.20 インプモ | No.110 アンティラモン |
| | | No.32 ゴマモ | No.141 ピッコロモン |
| | | No.47 プロットモ | No.166 ワイズモン |
| 89 | タンクモン | No.18 アグモン(黑) | No.111 アンドロモン |
| | | No.19 アルマジモ | No.120 ギガドラモン |
| | | No.30 ゴツモ | No.121 キャノンビーモン |
| | | | No.136 ナイトモン |
| 90 | ティラノモン | No.17 アグモ | No.148 マメモン |
| | | No.18 アグモン(黑) | No.150 メガドラモン |
| | | No.27 ギルモ | No.153 メタルグレイモン(青) |
| | | | No.154 メタルティラノモン |
| 91 | テイルモン | No.35 テリアモ | No.117 エンジェウーモン |
| | | No.40 パタモ | No.161 リリモン |
| | | No.47 プロットモ | No.126 シルフィーモン |
| 92 | デビモン | No.43 ピコデビモ | No.143 ブルーメラモン |
| | | No.51 ルーチェモ | No.113 インフェルモン |
| | | No.53 ロップモ | No.153 メタルグレイモン(青) |
| | | | No.114 ヴァンデモン |
| 93 | トゲモン | No.23 ガオモ | No.147 マッハガオモン |
| | | No.42 パルモ | No.161 リリモン |
| | | No.50 ララモ | No.140 パンプモン |
| 94 | ドルガモン | No.24 ガジモ | No.158 ライズグレイモン |
| | | No.25 ガブモ | No.135 ドルグレモン |
| | | No.38 ドルモ | No.131 チイリンモン |
| 95 | ナニモン | No.21 エレキモ | No.132 デジタマモン |
| | | No.24 ガジモ | No.127 スーパースターモン |
| | | No.31 ゴブリモ | No.112 インセキモン |
| 96 | ヌメモン | No.22 オタマモ | No.142 ブラックキングヌメモン |
| | | No.25 ガブモ | No.116 エテモン |
| | | No.48 ベタモ | No.156 もんざえモン |
| 97 | バードラモン | No.40 パタモ | No.115 エアロブイモン |
| | | No.44 ピヨモ | No.119 ガルダモン |
| | | No.49 ホークモ | No.131 チイリンモン |
| | | | No.157 ヤタガラモン |

| No | 名称 | 退化型 | 进化型 |
|---|---|---|---|
| 98 | バケモン | No.20 インプモ | No.143 ブル－メラモン |
| | | No.29 ケラモ | No.140 パンプモン |
| | | No.43 ピコデビモ | No.114 ヴァンデモン |
| | | | No.163 レディ－デビモン |
| 99 | ブイドラモン | No.25 ガブモ | No.115 エアロブイドラモン |
| | | No.46 ブイモ | No.123 サイバ－ドラモン |
| | | No.47 プロットモ | No.154 メタルティラノモン |
| | | | No.151 メガログラウモン |
| 100 | プラチナスカモン | No.29 ケラモ | No.116 エテモン |
| | | No.39 ハグルモ | No.155 マメモン |
| | | No.41 ハックモ | No.144 ベ－ダモン |
| 101 | ブラックテイルモン | No.20 インプモ | No.123 サイバ－ドラモン |
| | | No.52 レナモ | No.136 ナイトモン |
| | | No.53 ロップモ | No.163 レディ－デビモン |
| | | | No.165 ワ－ガルルモン(黑) |
| 102 | ベジ－モン | No.42 パルモ | No.132 デジタマモン |
| | | No.48 ベタモ | No.159 ライラモン |
| | | No.50 ララモ | No.109 アトラ－カブテリモン |
| | | No.26 ガブモン(黑) | |
| 103 | ペックモン | No.28 クダモ | No.110 アンティラモン |
| | | No.45 ファルコモ | No.141 ピッコロモン |
| | | No.49 ホ－クモ | No.157 ヤタガラモン |
| 104 | メラモン | No.17 アグモ | No.143 ブル－メラモン |
| | | No.27 ギルモ | No.133 デスメラモン |
| | | No.49 ホ－クモ | No.148 マメモン |
| | | No.34 ソ－ラ－モ | No.139 パンジャモン |
| 105 | ユキダルモン | No.25 ガブモ | No.129 ズドモン |
| | | No.32 ゴマモ | No.117 エンジェウ－モン |
| | | No.47 プロットモ | No.156 もんざえモン |
| | | No.26 ガブモン(黑) | |
| 106 | レオモン | No.21 エレキモ | No.122 グラップレオモン |
| | | No.23 ガオモ | No.152 メタルグレイモン |
| | | No.24 ガジモ | No.112 インセキモン |
| | | | No.139 パンジャモン |
| 107 | レッパモン | No.28 クダモ | No.160 ラピッドモン |
| | | No.40 パタモ | No.141 ピッコロモン |
| | | No.47 プロットモ | No.131 チイリンモン |
| | | No.26 ガブモン(黑) | |
| 108 | ワスプモン | No.36 テントモ | No.121 キャノンビ－モン |
| | | No.38 ドルモ | No.160 ラピッドモン |
| | | No.54 ワ－ムモ | No.109 アトラ－カブテリモン |
| | | | No.118 オオクワモン |

## 完全体

| No | 名称 | 退化型 | 进化型 |
|---|---|---|---|
| 109 | アトラ－カブテリモン | No.66 カブテリモ | No.181 グワンクワガ－モン |
| | | No.102 ベジ－モ | No.215 ホ－リ－ドラモン |
| | | No.108 ワスモ | No.211 ヘラクルカブテリモン |
| 110 | アンティラモン | No.68 ガルゴモ | No.184 ケルビモン(善) |
| | | No.88 ソ－サリモ | No.196 ディアボロモン |
| | | No.103 ペックモ | No.195 ディアナモン |
| 111 | アンドロモン | No.64 ガ－ドロモ | No.183 クレニアムモン |
| | | No.76 クロックモ | No.202 ハイアンドロモン |
| | | No.89 タンクモ | No.193 タイガ－ヴェスパモン |
| 112 | インセキモン | No.57 アンキロモ | No.169 イ－バモン |
| | | No.95 ナニモ | No.222 メテルエテモン |
| | | No.106 レオモ | No.195 ディアナモン |
| 113 | インフェルモン | No.73 クリサリモ | No.212 ベルゼブモン |
| | | No.87 スティングモ | No.196 ディアボロモン |
| | | No.92 デビモ | No.173 ヴェノムヴァンデモン |
| 114 | ヴァンデモン | No.59 ウイザ－モ | No.203 バルバモン |
| | | No.92 デビモ | No.205 ピエモン |
| | | No.98 バケモ | No.173 ヴェノムヴァンデモン |
| | | No.55 アイスデビモン | |

| No | 名称 | 退化型 | 进化型 |
|---|---|---|---|
| 115 | エアロブイドラモン | No.56 アクィラモ | No.229 レイヴモン |
| | | No.97 バ－ドラモ | No.199 デュナスモン |
| | | No.99 ブイドラモ | No.168 アルフォ－スブイドラモン |
| 116 | エテモン | No.85 スカモ | No.222 メタルエテモン |
| | | No.96 ヌメモ | No.205 ピエモン |
| | | No.100 プラチナスカモ | No.207 プラチナヌメモン |
| | | No.79 ゲレモン | |
| 117 | エンジェウ－モン | No.82 サンフラウモ | No.215 ホ－リ－ドラモン |
| | | No.91 テイルモ | No.176 オファニモン |
| | | No.105 ユキダルモ | No.216 マスティモン |
| 118 | オオクワモン | No.77 クワガ－モ | No.196 ディアボロモン |
| | | No.87 スティングモ | No.181 グランクワガ－モン |
| | | No.108 ワスプモ | No.211 ヘラクルカブテリモン |
| 119 | ガルダモン | No.56 アクィラモ | No.213 ホウオウモン |
| | | No.62 エンジェモ | No.189 ジャスティモン |
| | | No.97 バ－ドラモ | No.229 レイヴモン |
| 120 | ギガドラモン | No.72 グラウモ | No.225 メタルシ－ドラモン |
| | | No.84 ジオグレイモ | No.221 ムゲンドラモン |
| | | No.89 タンクモ | No.182 グランドロコモン |
| 121 | キャノンビ－モン | No.77 クワガ－モ | No.192 セントガルゴモン |
| | | No.89 タンクモ | No.182 グランドロコモン |
| | | No.108 ワスプモ | No.193 タイガ－ヴェスパモン |
| 122 | グラップレオモン | No.64 ガ－ドロモ | No.204 バンチョ－レオモン |
| | | No.65 ガオガモ | No.200 ドゥフトモン |
| | | No.106 レオモ | No.185 サ－ベルレオモン |
| 123 | サイバ－ドラモン | No.73 クリサリモ | No.189 ジャスティモン |
| | | No.99 ブイドラモ | No.194 タイタモン |
| | | No.101 ブラックテイルモ | No.167 アルファモン |
| 124 | シャッコウモン | No.57 アンキロモ | No.184 ケルビモン(善) |
| | | No.62 エンジェモ | No.172 ヴァイクモン |
| | | | No.178 カオスデュ－クモン |
| 125 | ジュレイモン | No.60 ウッドモ | No.181 グランクワガ－モン |
| | | No.66 カブテリモ | No.180 クズハモン |
| | | No.77 クワガ－モ | No.206 ピノッキモン |
| | | No.55 アイスデビモン | |
| 126 | シルフィ－モン | No.56 アクィラモ | No.199 デュナスモン |
| | | No.91 テイルモ | No.214 ホウオウモン |
| | | | No.186 サクヤモン |
| 127 | ス－パ－スタ－モン | No.85 スカモ | No.189 ジャスティモン |
| | | No.86 スタ－モ | No.179 ガンクゥモン |
| | | No.95 ナニモ | No.207 プラチナヌメモン |
| | | No.79 ゲレモン | |
| 128 | スカルグレイモン | No.57 アンキロモ | No.197 デ－モン |
| | | No.74 グレイモ | No.188 シャイングレイモン |
| | | No.84 ジオグレイモ | No.194 タイタモン |
| 129 | ズドモン | No.58 イッカクモ | No.223 メタルガルルモン |
| | | No.69 ガルルモ | No.218 マリンエンジェモン |
| | | No.105 ユキダルモ | No.172 ヴァイクモン |
| 130 | タオモン | No.60 ウッドモ | No.195 ディアナモン |
| | | No.71 キュウビモ | No.180 クズハモン |
| | | No.73 クリサリモ | No.186 サクヤモン |
| 131 | チイリンモン | No.94 ドルガモ | No.223 メタルガルルモン |
| | | No.97 バ－ドラモ | No.191 セラフィモン |
| | | No.107 レッパモ | No.190 スレイブモン |
| 132 | デジタマモン | No.63 オ－ガモ | No.219 ミネルヴァモン |
| | | No.95 ナニモ | No.213 ベルフェモン |
| | | No.102 ベジ－モ | No.194 タイタモン |
| 133 | デスメラモン | No.59 ウイザ－モ | No.179 ガンクゥモン |
| | | No.63 オ－ガモ | No.212 ベルゼブモン |
| | | No.104 メラモ | No.216 ボルトモン |

| No | 名称 | 退化型 | 进化型 |
|---|---|---|---|
| 134 | トノサマゲコモン | No.67 カラツキヌメモ | No.210 プレシオモン |
| | | No.78 ゲコモ | No.227 リヴァイアモン |
| | | No.83 シードラモ | No.172 ヴァイクモン |
| 135 | ドルグレモン | No.69 ガルルモ | No.167 アルファモン |
| | | No.81 サイクロモ | No.175 エグザモン |
| | | No.94 ドルガモ | No.190 スレイプモン |
| | | No.75グレイモン(青) | |
| 136 | ナイトモン | No.76 クロックモ | No.183 グレニアムモン |
| | | No.89 タンクモ | No.200 ドゥフトモン |
| | | No.101 ブラックテイルモ | No.230 ロードナイトモン |
| | | No.75グレイモン(青) | |
| 137 | ナノモン | No.64 ガードロモ | No.221 ムゲンドラモン |
| | | No.76 クロックモ | No.224 メタルガルルモン(黒) |
| | | No.81 サイクロモ | No.182 グランドロコモン |
| 138 | パイルドラモン | No.61 エクスブイモ | No.170 インペリアルドラモン DM |
| | | No.87 スティングモン | |
| 139 | パンジャモン | No.69 ガルルモ | No.204 バンチョーレオモン |
| | | No.104 メラモ | No.185 サーベルレオモン |
| | | No.106 レオモ | No.220 ミラージュガオガモン |
| 140 | パンプモン | No.60 ウッドモ | No.216 ボルトモン |
| | | No.93 トゲモ | No.206 ピノッキモン |
| | | No.98 バケモ | No.231 ロゼモン |
| 141 | ピッコロモン | No.88 ソーサリモ | No.214 ホウオウモン |
| | | No.103 ペックモ | No.218 マリンエンジェモン |
| | | No.107 レッパモ | No.176 オファニモン |
| 142 | ブラックキングヌメモン | No.67 カラツキヌメモ | No.207 プラチナヌメモン |
| | | No.80 ゴールドヌメモ | No.222 メタルエテモン |
| | | No.96 ヌメモ | No.209 プリンスマメモン |
| 143 | ブルーメラモン | No.92 デビモ | No.203 バルバモン |
| | | No.98 バケモ | No.216 ボルトモン |
| | | No.104 メラモ | No.197 デーモン |
| | | No.70ガルルモン(黒) | |
| 144 | ベーダモン | No.80 ゴールドヌメモ | No.169 イーバモン |
| | | No.85 スカモ | No.211 ヘラクルカブテリモン |
| | | No.100 プラチナスカモ | No.202 ハイアンドロモン |
| 145 | ホエーモン | No.58 イッカクモ | No.210 プレシオモン |
| | | No.78 ゲコモ | No.218 マリンエンジェモン |
| | | No.83 シードラモ | No.225 メタルシードラモン |
| 146 | ホーリーエンジェモン | No.57 アンキロモ | No.188 シャイングレイモン |
| | | No.61 エクスブイモ | No.230 ロードナイトモン |
| | | No.62 エンジエモ | No.191 セラフィモン |
| 147 | マッハガオガモン | No.58 イッカクモ | No.204 バンチョーレオモン |
| | | No.65 ガオガモ | No.220 ミラージュガオガモン |
| | | No.93 トゲモ | No.192 セントガルゴモン |
| | | No.70 ガルルモン(黒) | |
| 148 | マメモン | No.86 スターモ | No.206 ピノッキモン |
| | | No.90 ティラノモ | No.209 プリンスマメモン |
| | | No.104 メラモ | No.174 ウォーグレイモン |
| 149 | メガシードラモン | No.67 カラツキヌメモ | No.227 リヴァイアモン |
| | | No.78 ゲコモ | No.225 メタルシードラモン |
| | | No.83 シードラモ | No.210 プレシオモン |

| No | 名称 | 退化型 | 进化型 |
|---|---|---|---|
| 150 | メガドラモン | No.74 グレイモ | No.208 ブラックウォーグレイモン |
| | | No.81 サイクロモ | No.221 ムゲンドラモン |
| | | No.90 シードラモ | No.168 アルフォースブイドラモン |
| 151 | メガグラウモン | No.68 グレイモ | No.198 デュークモン |
| | | No.72 サイクロモ | No.178 カオスデュークモン |
| | | No.99 ティラノモ | No.226 ラストティラノモン |
| 152 | メタルグレイモン | No.72 ガルゴモ | No.226 ラストティラノモン |
| | | No.74 グラウモ | No.177 ガイオウモン |
| | | No.106 ブイドラモ | No.174 ウォーグレイモン |
| 153 | メタルグレイモン(青) | No.74 グレイモ | No.208 ブラックウォーグレイモン |
| | | No.90 ティラノモ | No.177 ガイオウモン |
| | | No.92 デビモ | No.174 ウォーグレイモン |
| | | No.75グレイモン(青) | |
| 154 | メタルティラノモン | No.72 グラウモ | No.208 ブラックウォーグレイモン |
| | | No.90 ティラノモ | No.198 デュークモン |
| | | No.99 ブイドラモ | No.226 ラストティラノモン |
| 155 | メタルマメモン | No.64 ガードロモ | No.169 イーバモン |
| | | No.86 スターモ | No.202 ハイアンドロモン |
| | | No.100 プラチナスカモ | No.209 プリンスマメモン |
| | | No.79 ゲレモン | |
| 156 | もんざえもん | No.71 キュウビモ | No.219 ミネルヴァモン |
| | | No.96 ヌメモ | No.186 サクヤモン |
| | | No.105 ユキダルモ | No.185 サーベルレオモン |
| 157 | ヤタガラモン | No.56 アクィラモ | No.219 ミネルヴァモン |
| | | No.97 バードラモ | No.229 レイヴモン |
| | | No.103 ペックモ | No.180 クズハモン |
| 158 | ライズグレイモン | No.61 エクスブイモ | No.175 エグザモン |
| | | No.84 ジオグレイモ | No.177 ガイオウモン |
| | | No.94 ドルガモ | No.188 シャイングレイモン |
| 159 | ライラモン | No.66 カブテリモ | No.228 リリスモン |
| | | No.82 サンフラウモ | No.232 ロトスモン |
| | | No.102 ベジーモ | No.231 ロゼモン |
| 160 | ラピッドモン | No.68 ガルゴモ | No.192 セントガルゴモン |
| | | No.107 レッパモ | No.193 タイガーヴェスパモン |
| | | No.108 ワスプモ | No.224 メタルガルルモン(黒) |
| 161 | リリモン | No.82 サンフラウモ | No.215 ホーリードラモン |
| | | No.91 テイルモ | No.232 ロトスモン |
| | | No.93 トゲモ | No.231 ロゼモン |
| 162 | ルーチエモンFM | No.51 ルーチエモ | No.237 ルーチエモン SM |
| 163 | レディーデビモン | No.71 キュウビモ | No.228 リリスモン |
| | | No.98 バケモ | No.232 ロトスモン |
| | | No.101 ブラックテイルモ | No.217 マスティモン |
| | | No.55 アイスデビモン | |
| 164 | ワーガルルモン | No.63 オーガモ | No.223 メタルガルルモン |
| | | No.65 ガオガモ | No.224 メタルガルルモン(黒) |
| | | No.69 ガルルモ | No.220 ミラージュガオガモン |
| 165 | ワーガルルモン(黒) | No.70 ガルルモン(黒) | No.224 メタルガルルモン(黒) |
| | | No.101 ブラックテイルモ | No.219 ミネルヴァモン |
| | | | No.204 バンチョーレオモン |
| 166 | ワイズモン | No.59 ウィザーモ | No.173 ヴェノムヴァンデモン |
| | | No.76 クロックモ | No.213 ベルフェモン SM |
| | | No.88 ソーサリモ | No.205 ピエモン |

## 究极体

| No | 名称 | 退化型 | 进化型 |
|---|---|---|---|
| 167 | アルファモン | No.123 サイバ－ドラモン<br>No.135 ドルグレモン | － |
| 168 | アルファア－スブイドラモン | No.115 エアロブイモン<br>No.150 メガドラモン | － |
| 169 | イ－バモン | No.112 インセキモン<br>No.144 ベ－ダモン<br>No.155 メタルマメモン | － |
| 170 | インペリアルドラモン DM | No.138 パイルドラモ | No.233 インペリアルドラモン PM<br>No.171 インペリアルドラモン FM |
| 171 | インペリアルドラモン FM | － | No.170 インペリアルドラモン DM |
| 172 | ヴァイクモン | No.124 シャッコウモン<br>No.129 ズドモン<br>No.134 トノサマゲコモン | － |
| 173 | ヴェノムヴァンデモン | No.113 インフエルモン<br>No.114 ヴァンデモン<br>No.166 ワイズモン | － |
| 174 | ウォ－グレイモン | No.148 マメモ<br>No.152 メタルグレイモン<br>No.153 メタルグレイモン（青） | No.234 オメガモン |
| 175 | エグザモン | No.135 ドルグレモン<br>No.158 ライズグレイモン | － |
| 176 | オファニモン | No.117 エンジエウ－モン<br>No.141 ピッコロモン | － |
| 177 | ガイオウモン | No.152 メタルグレイモン<br>No.153 メタルグレイモン（青）<br>No.158 ライズグレイモン | － |
| 178 | カオスデュ－クモン | No.124 シャッコウモン<br>No.151 メガログラウモン | － |
| 179 | ガンクゥモン | No.127 ス－パ－スタ－モン<br>No.133 デスメラモン | － |
| 180 | クズハモン | No.125 ジュレイモン<br>No.130 タオモン<br>No.157 ヤタガラモン | － |
| 181 | グランクワガ－モン | No.109 アトラ－カブテリモン<br>No.118 オオクワモン<br>No.125 ジュレイモン | － |
| 182 | グランロコモン | No.120 ギガドラモン<br>No.121 キャノンビ－モン<br>No.137 ナノモン | － |
| 183 | クレニアムモン | No.111 アンドロモン<br>No.136 ナイトモン | － |
| 184 | ケルビモン（善） | No.110 アンティラモン<br>No.124 シャッコウモン | － |
| 185 | サ－ベルレオモン | No.122 グラップレオモン<br>No.139 パンジャモン<br>No.156 もんざえモン | － |
| 186 | サクヤモン | No.126 シルフィ－モン<br>No.130 タオモン<br>No.156 もんざえモン | － |
| 187 | ジエスモン | No.41 ハックモン | － |
| 188 | シャイングレイモン | No.128 スカルグレイモン<br>No.146 ホ－リ－エンジエモン<br>No.158 ライズグレイモン | － |
| 189 | ジャスティモン | No.119 ガルダモン<br>No.123 サイバ－ドラモン<br>No.127 ス－パ－スタ－モン | － |

| No | 名称 | 退化型 | 进化型 |
|---|---|---|---|
| 190 | スレイプモン | No.131 チイリンモン<br>No.135 ドルグレモン | － |
| 191 | セラフィモン | No.131 チイリンモン<br>No.146 ホ－リ－エンジエモン | － |
| 192 | セントガルゴモン | No.121 キャノンビ－モン<br>No.147 マッハガオガモン<br>No.160 ラピッドモン | － |
| 193 | タイガ－ヴェスパモン | No.111 アンドロモン<br>No.121 キャノンビ－モン<br>No.160 ラピッドモン | － |
| 194 | タイタモン | No.123 サイバ－ドラモン<br>No.128 スカルグレイモン<br>No.132 デジタマモン | － |
| 195 | ディアナモン | No.110 アンティラモン<br>No.112 インセキモン<br>No.130 タオモン | － |
| 196 | ディアボロモン | No.110 アンティラモン<br>No.113 インフエルモン<br>No.118 オオクワモン | － |
| 197 | デ－モン | No.128 スカルグレイモン<br>No.143 ブル－メラモン | － |
| 198 | デュ－クモン | No.151 メガログラウモン<br>No.154 メタルティラノモン | － |
| 199 | デュナスモン | No.115 エアロブイドラモン<br>No.126 シルフィ－モン | － |
| 200 | ドゥフトモン | No.122 グラップレオモ<br>No.136 ナイトモン | No.201 ドゥフトモン LM |
| 201 | ドゥフトモン LM | － | No.200 ドゥフトモン |
| 202 | ハイアンドロモン | No.111 アンドロモン<br>No.144 ベ－ダモン<br>No.155 メタルマメモン | － |
| 203 | バルバモン | No.114 ヴァンデモン<br>No.143 ブル－メラモン | － |
| 204 | バンチョ－レオモン | No.122 グラップレオモン<br>No.139 パンジャモン<br>No.147 マッハガオガモン<br>No.165 ワ－ガルルモン | － |
| 205 | ピエモン | No.114 ヴァンデモン<br>No.116 エテモン<br>No.166 ワイズモン | － |
| 206 | ピノッキモン | No.125 ジュレイモン<br>No.140 パンプモン<br>No.148 マメモン | － |
| 207 | プラチナヌメモン | No.80 ゴ－ルドヌメモン<br>No.116 エテモン<br>No.127 ス－パ－スタ－モン<br>No.142 ブラックキングヌメモン | － |
| 208 | ブラックウォ－グレイモン | No.150 メガドラモ<br>No.153 メタルグレイモン（青）<br>No.154 メタルティラノモン | No.235 オメガモンズワルト |
| 209 | プリンスマメモン | No.142 ブラックキングヌメモン<br>No.148 マメモン<br>No.155 メタルマメモン | － |
| 210 | プレシオモン | No.134 トノサマゲコモン<br>No.145 ホエ－モン<br>No.149 メガシ－ドラモン | － |
| 211 | ヘラクルカブテリモン | No.109 アトラ－カブテリモン<br>No.118 オオクワモン<br>No.144 ベ－ダモン | － |
| 212 | ベルゼブモン | No.113 インフエルモン<br>No.133 デスメラモン | － |

| No | 名称 | 退化型 | 进化型 |
|---|---|---|---|
| 213 | ベルフェモン SM | No.132 デジタマモ<br>No.166 ワイズモン | No.236 ベルフェモン RM |
| 214 | ホウオウモン | No.119 ガルダモン<br>No.126 シルフィ－モン<br>No.141 ピッコロモン | – |
| 215 | ホ－リ－ドラモン | No.109 アトラ－カブテリモン<br>No.117 エンジェウ－モン<br>No.161 リリモン | – |
| 216 | ボルトモン | No.133 デスメラモン<br>No.140 パンプモン<br>No.143 ブル－メラモン | – |
| 217 | マスティモン | No.117 エンジェウ－モン<br>No.163 レディ－デビモン | – |
| 218 | マリンエンジェモン | No.129 ズドモン<br>No.141 ピッコロモン<br>No.145 ホエ－モン | – |
| 219 | ミネルヴァモン | No.132 デジタマモン<br>No.156 もんざえモン<br>No.157 ヤタガラモン<br>No.165 ワ－ガルルモン（黑） | – |
| 220 | ミラ－ジュガオガモン | No.139 パンジャモン<br>No.147 マツハガオガモン<br>No.164 ワ－ガルルモン | – |
| 221 | ムゲンドラモン | No.120 ギガドラモン<br>No.137 ナノモン<br>No.150 メガドラモン | – |
| 222 | メタルエテモン | No.112 インセキモン<br>No.116 エテモン<br>No.142 ブラックキングヌメモン | – |
| 223 | メタルガルルモン | No.131 チイリンモ<br>No.129 ズドモン<br>No.164 ワ－ガルルモン | No.234 オメガモン |
| 224 | メタルガルルモン（黑） | No.137 ナノモ<br>No.160 ラピッドモン<br>No.164 ワ－ガルルモン<br>No.165 ワ－ガルルモン（黑） | No.235 オメガモンズワルト |
| 225 | メタルシ－ドラモン | No.120 ギガドラモン<br>No.145 ホエ－モン<br>No.149 メガシ－ドラモン | – |
| 226 | ラストティラノモン | No.151 メガログラウモン<br>No.152 メタルグレイモン<br>No.154 メタルティラノモン | – |
| 227 | リヴァイアモン | No.134 トノサマゲコモン<br>No.149 メガシ－ドラモン | – |
| 228 | リリスモン | No.159 ライラモン<br>No.163 レディ－デビモン | – |
| 229 | レイヴモン | No.115 エアロブイドラモン<br>No.119 ガルダモン<br>No.157 ヤタガラモン | – |
| 230 | ロ－ドナイトモン | No.136 ナイトモン<br>No.146 ホ－リ－エンジエモン | – |
| 231 | ロゼモン | No.140 パンプモン<br>No.159 ライラモン<br>No.161 リリモン | – |
| 232 | ロトスモン | No.159 ライラモン<br>No.161 リリモン<br>No.163 レディ－デビモン | – |

## 超究极体/装甲体

| No | 名称 | 退化型 | 进化型 |
|---|---|---|---|
| 233 | インペリアルドラモン PM | No.170 インペリアルドラモン DM | – |
| 234 | オメガモン | No.174 ウォ－グレイモン<br>No.223 メタルガルルモン | – |
| 235 | オメガモンズワルト | No.208 ブラックウォ－グレイモン<br>No.224 メタルガルルモン（黑） | – |
| 236 | ベルフェモン RM | No.213 ベルフェモン SM | – |
| 237 | ル－チェモン SM | No.162 ル－チェモン LM | – |
| 238 | フレイドラモン | No.46 ブイモン | – |
| 239 | マグナモン | No.46 ブイモン | – |
| 240 | ラピッドモン（ア－マ－体） | No.35 テリアモン | – |

# 数码宝贝提问一览

当玩家将数码宝贝寄存在农场岛屿时，它们会时不时地发信息向玩家提问有关于数码宝贝世界观的问题，回答的结果不会对游戏有任何影响，但由于奖杯“クイズ王”要求答对20道问题，这里就给大家列出数码宝贝们会问出的问题和答案。

| 问题 | 答案 |
|---|---|
| 鱼に春と书いて「鰆」なんて读む | サワラ |
| 初めてク－ロンへ行ったときユ－レイを追いかけたのは | 真田アラタ |
| デジタルワ－ルド最强ともいわれる全身が 100% フルメタルのマシ－ン型デジモンは? | ムゲンドラモン |
| レオパルドモ－ドになれるロイヤルナイツのデジモンは? | ドゥフトモン |
| デジファ－ムに置くことができるアイテムの名前 | ファ－ムグッズ |
| ジュレイモンから作り出されたという究极のパペットデジモンは? | ピノッキモン |
| ロイヤルナイツであるアルファモンの世代は何かな? | 究极体 |
| 山手线の驿の数 | 29 驿（2015/3 时点） |

| 问题 | 答案 |
|---|---|
| マリ－アントワネットが生きた时代に起きたフランスの革命は? | フランス革命 |
| デジモンを捕まえるためのプログラムの名前 | デジモンキャプチャ－ |
| 丰臣秀吉が天下人になった时代 | 安土桃山时代 |
| ヤタガラモンの必杀技「瓮布都神」は何て读む? | みかふつのかみ |
| ヤタガラモンの必杀技「瓮布都神」は何て读む? | みかふつのかみ |
| ドゥフトモン、ミネルヴァモン、ブイドラモン。剑を持っていないデジモンは? | ブイドラモン |
| デュ－クモンの枪を使った必杀技名 | ロイヤルセ－バ－ |
| ニンジンはどの荣养素を多く含む? | ビタミン |
| 10 月の惟一の祝日は何打 | 体育の日 |
| アレキサンドライト・ルビ－・ヒスイの中で一番高价な换金アイテムはどれ? | ルビ－ |
| ~パッチアイテムの效果は? | 个性を变える |
| レッパモンの体の一部が刃になっているのはどこ? | しっぽ |
| インフェルモン・ガルダモン・ゴツモン。背中に翼があるのは? | ガルダモン |
| ロイヤルナイツは何体のデジモンで构成されている? | 13 体 |
| GAKURAN を背负ってるデジモンは? | バンチョ－レオモン |
| クレニアムモンの持っている枪の名前は? | クラウ・ソラス |

# 奖杯列表

本作并没有设置特别难的奖杯，除了流程相关的部分外，大部分都与收集和培养相关，加上正常剧情中的战斗并不困难，因此白金难度不算很高。不过由于游戏设置相当丰富的收集和数码宝贝培养系统，势必会花费大量的时间。另外本作并未设置全图鉴收集奖杯，不想转到日服的玩家也可安心游玩。

## 奖杯列表

| 白金 | 1 | 金杯 | 1 | 银杯 | 7 | 铜杯 | 48 | 总计 | 57 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| 奖杯种类 | 奖杯名称 | 获得条件 |
|---|---|---|
| 白金 | パ－フェクトスルゥ－ス | 获得其他所有的奖杯 |
| 铜杯 | Chapter1 到达 | 进入第 1 章 |
| 铜杯 | Chapter2 到达 | 进入第 2 章 |
| 铜杯 | Chapter3 到达 | 进入第 3 章 |
| 铜杯 | Chapter4 到达 | 进入第 4 章 |
| 铜杯 | Chapter5 到达 | 进入第 5 章 |
| 铜杯 | Chapter6 到达 | 进入第 6 章 |
| 铜杯 | Chapter7 到达 | 进入第 7 章 |
| 铜杯 | Chapter8 到达 | 进入第 8 章 |
| 铜杯 | Chapter9 到达 | 进入第 9 章 |
| 铜杯 | Chapter10 到达 | 进入第 10 章 |
| 铜杯 | Chapter11 到达 | 进入第 11 章 |
| 铜杯 | Chapter12 到达 | 进入第 12 章 |
| 铜杯 | Chapter13 到达 | 进入第 13 章 |
| 铜杯 | Chapter14 到达 | 进入第 14 章 |
| 铜杯 | Chapter15 到达 | 进入第 15 章 |
| 铜杯 | Chapter16 到达 | 进入第 16 章 |
| 铜杯 | Chapter17 到达 | 进入第 17 章 |
| 铜杯 | Chapter18 到达 | 进入第 18 章 |
| 铜杯 | Chapter19 到达 | 进入第 19 章 |
| 铜杯 | Chapter20 到达 | 进入第 20 章 |
| 银杯 | エンディング到达 | 通过流程，观看过结局 |
| 金杯 | 世界一の电脑探侦 | 侦探等级升到最高 |
| 铜杯 | ベテラン调查员 | 完成 50 件依赖任务 |
| 铜杯 | デジモン好き | 图鉴里登陆 50 种数码宝贝 |
| 铜杯 | デジモン研究者 | 图鉴里登陆 100 种数码宝贝 |
| 银杯 | デジモン博士 | 图鉴里登陆 100 种数码宝贝 |
| 铜杯 | メダルファン | 收集 50 种数码徽章 |
| 铜杯 | メダルマニア | 收集 100 种数码徽章 |
| 铜杯 | 三流メダルコレクタ－ | 收集 200 种数码徽章 |
| 铜杯 | 二流メダルコレクタ－ | 收集 300 种数码徽章 |
| 铜杯 | 一流メダルコレクタ－ | 收集 400 种数码徽章 |
| 银杯 | 传说のメダルコレクタ－ | 集齐所有的数码徽章 |
| 铜杯 | 999 ダメ－ジ! | 单次攻击伤害达到 999 |
| 铜杯 | 大连续コンボ | 达成 3 连击以上的 Combo |
| 铜杯 | バトル熟练者 | 战斗回合数超过 500 |
| 铜杯 | バトルの铁人 | 战斗回合数超过 1000 |
| 铜杯 | ゲ－ム上级者 | 竞技场中赢得白金杯 |
| 铜杯 | プロゲ－マ－ | 竞技场中赢得传说杯 |
| 银杯 | ゲ－ムの达人 | 竞技场中赢得大师杯 |
| 铜杯 | 大亲友 | 让 1 个数码宝贝的友情达到最大 |
| 铜杯 | 心の友 | 让 30 个数码宝贝的友情达到最大 |
| 铜杯 | トップタレント | 让 1 个数码宝贝的才能达到最大 |
| 铜杯 | 名伯乐 | 让 10 个数码宝贝的才能达到最大 |
| 铜杯 | レベル 99 ! | 让某个数码宝贝等级提升至 99 级 |
| 铜杯 | 一流ブリ－ダ－ | 让 30 个数码宝贝进化为完全体 |
| 银杯 | トップブリ－ダ－ | 让 30 个数码宝贝进化为究极体 |
| 铜杯 | ミリオネア | 持有金钱超过 100 万 |
| 铜杯 | 大地主 | 拥有 5 座数码农场小岛 |
| 铜杯 | 1 つ星 | 一座数码农场小岛达到最高级 |
| 铜杯 | 5 つ星 | 所有数码农场小岛达到最高级 |
| 铜杯 | 大入り | 让数码宝贝充满一座数码农场小岛 |
| 银杯 | 满员御礼 | 让数码宝贝充满所有的数码农场小岛 |
| 铜杯 | 饲育系 | 喂食数码宝贝 100 次 |
| 铜杯 | 返事はマメに! | 在聊天板中回复 30 封信 |
| 铜杯 | クイズ王 | 在聊天板的问答环节答对 20 题 |
| 银杯 | 战斗民族 | 斗技场通信对战胜利 30 次 |

**玩后感**

**本作除了少数情况下会出现掉帧外，其他方面都非常优秀。虽然游戏的战斗基本都非常简单，但240只数码宝贝的登场数量和丰富的系统依旧能让玩家乐在其中。惟一让人有点觉得遗憾的是，本作剧情因为结局设定的关系没有二周目，通关后也没新增任务或剧情，让人感觉意犹未尽。**

文 南小Q 编 乌冬 美编 香山

| 3DS | S·RPG | 战略角色扮演 | |
|---|---|---|---|
| 恶魔幸存者2 破纪录 | | | |
| デビルサバイバー2 ブレイクレコード | | | |
| Atlus | | 日版 | 2015年1月29日 |
| 1人 | 6264日元 | 对应邂逅通信/无意识通信 | |

《恶魔幸存者2 断码》与前作《恶魔幸存者 超频》相同，是由NDS移植到3DS平台的加强版，属于Atlus旗下“《女神转生》系列”的衍生作品。虽然本作因一些意外而导致延期发售，但游戏素质丝毫没有下降，本次移植还增加了NDS版的后续故事“トリアングルム篇”，并且加入语音与游戏动画，以及了一些帮助新手玩家能顺利度过前期的网络配信关卡，因此本作是值得新老玩家一试的高素质作品。因为《恶魔幸存者2》本篇流程已在164、165辑有着详尽攻略，因此本次攻略主要介绍本作的系统并带来トリアングルム篇的攻关流程与心得。

# 恶魔系统

恶魔即仲魔，是系列的核心，除了在战斗发挥重要作用外，也是供玩家收集的要素之一，本作关于恶魔的系统包含以下方面。

## 恶魔拍卖会（オークション）

拍卖会中可通过与他人竞价获得恶魔，是取得新恶魔的主要手段。

拍卖会里售卖的恶魔大多数是“曾经战斗过”的恶魔，至于玩家自己合体出来的恶魔则要经过一段故事流程过后才会追加在拍卖会内，不过商品恶魔出现的条件还是以战斗过的为主。在游戏内经过30分钟、读档、进行自由战斗后拍卖会就会更新恶魔列表，如果有想要的特定恶魔可以尝试以上三种方法刷新拍卖会内容。

拍卖的流程基本上是根据竞拍价（开始金额）和一口价（即决金额）进行，竞拍开始前会出现这两个价格，如果选择一口价的话就会马上获得竞拍的恶魔，但是因为一口价的价钱实在比较贵，在初期经济跟不上的时候最好不要使用，毕竟没钱没法任性。而选择竞拍价的话就会和其他

NPC进行竞争，出价最高者则能获得该仲魔。而在竞拍开始前会出现其他NPC的起拍价，竞拍开始后玩家拥有5秒时间修改自己的竞拍金额，目的就是为了超过其他NPC的金额，若是想要以最经济的方式拍得自己喜爱的恶魔则需要在竞拍的5秒内留意NPC会出现的表情，表情分为开心、平淡和难堪三种，若NPC出现开心的表情那么他的最终竞拍金额大致会比他的起拍价高上数十至数百不等，大概把价格与该NPC的起拍价相比提高300 ~ 500才能算是比较安全的价格线，如果恶魔的星级数比较高则可能金额还要往上提高一些。至于NPC露出平淡和难堪两种表情时最终金额则分别为与起拍价差不多和低于起拍价，玩家可以根据这一点酌情降低竞拍金额以省钱。

当拍卖成功后，有一定几率恶魔会向玩家要求追加金额。虽然说根据恶魔性格不同就算不付追加金额也有可能加入我方，但是如果不追加金额便会有恶魔心情不好离开的状况，因此基本上还是老实追加钱比较好，运气好的话恶魔会觉得拿多了返还部分金额给你。

根据拍卖会使用次数和故事流程进行程度会发生提升拍卖会会员等级的事件，只要给钱就能成为更高级的会员，从而能拍到更高级别的恶魔。

商品恶魔的素质根据自身的星级数也会有所变化。以3★作为基准能力值分别会有以下的修正。并且，4★与5★恶魔更是一开始便已习得同类恶魔需要提高等级才能习得的技能，又或是多了一些本来这个恶魔不会拥有的技能。因此玩家想获得强力恶魔或是取得优秀合体素材的话，以4、5星恶魔作为竞拍目标是最为妥当的。

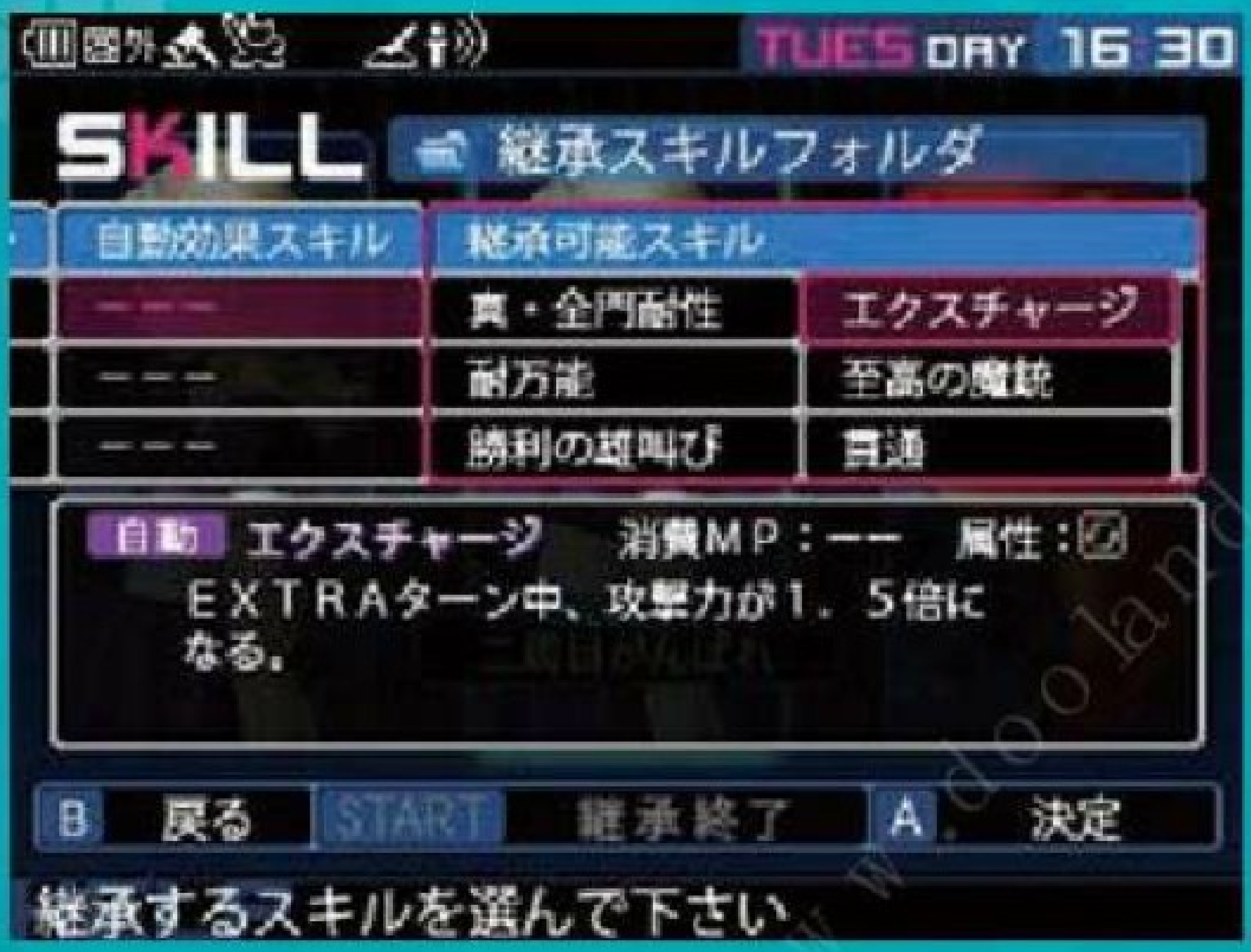
| 星数 | 修正 |
|---|---|
| 1★ | -2 |
| 2★ | -1 |
| 4★ | +1 |
| 5★ | +2 |

## 特别拍卖（スペシャルオークション）

当拍得恶魔后低几率会出现特别拍卖，拍卖时恶魔右侧显示Special字样。这些特殊恶魔的5★等级能力修正比普通拍卖的5★恶魔还要高，又或是很便宜却拥有4、5★级别技能的恶魔，总而言之是会获得比普通拍卖更好的恶魔，要是遇到的话请千万不要错过。拍卖的方式也和普通拍卖不一样，是以多次叫价的方式拍卖，在5秒时间内不断从起价提高价钱最后价最高者中标。

## 恶魔合体

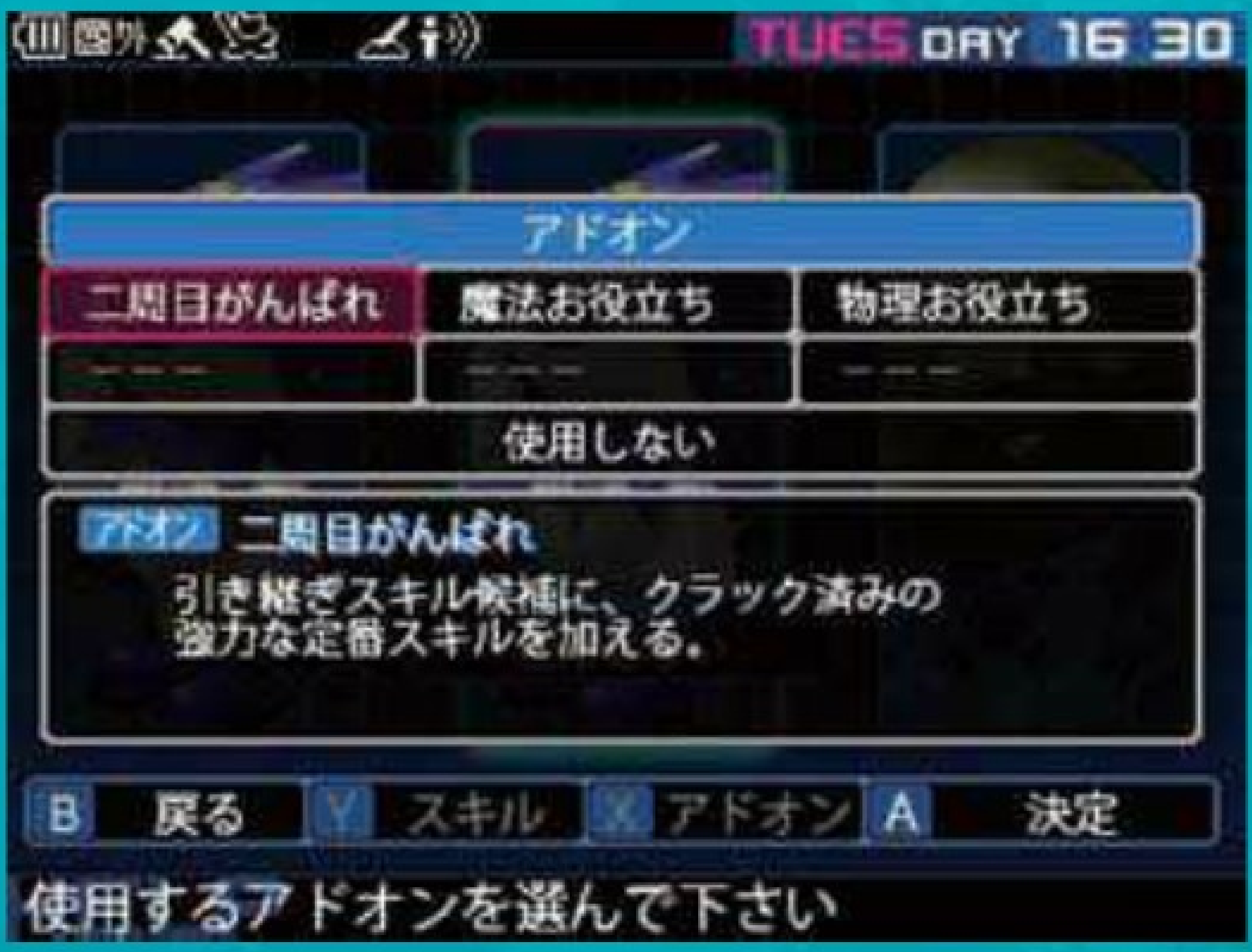
除了拍卖会能获得恶魔外，让两个仲魔合体也能获得新恶魔，合体的好处在于子恶魔可以继承旧恶魔的技能，还能得到能力上的向上修正，所以恶魔合体是获得重要战力的最佳手段。合体出来的恶魔种类根据主人公的等级决定，玩家等级越高便能合出越强的恶魔。另外还有部分恶魔合体有着特殊的解禁条件，比如和本篇故事主要角色的“缘”等级达到3级与5级才会解禁这些恶魔，如果没有达到条件即便主人公的等级足够也无法合成这些恶魔。



**2 身合体：**选择当前手持恶魔的两只进行合体。

**检索合体：**显示玩家当前等级能合成的最高等恶魔（也会显示比当前可合成等级高些许的恶魔，当然想要合成依然得让角色达到恶魔相同等级）并且列出能合成该恶魔的素材恶魔，相当方便。

**ADD ON（アドオン）：**在进行 2 身合体时能使用的选项，在战斗打倒敌方恶魔的场合下偶尔会获得 ADD ON 项目的奖励，这些奖励可以用在 2 身合体出来新恶魔身上，比如使用 ADD ON 的“速 +2”奖励，合成后的恶魔速度值便会加 2。




## 恶魔全书

在本篇故事进行到第三日时开放。恶魔全书包括“阅览”和“登录”两个选项，每当玩家获得一个新仲魔时数据就会登录到全书里面，可以通过“阅览”查看数值和背景故事，最重要的还有可以通过付钱重新召唤出登录在全书里的恶魔（要注意的是标记了 Limit 字样的恶魔只能存在一只，无法召唤同样的第二只）。“登录”则是可以把当前手持恶魔的状态覆盖掉全书里头恶魔的初始状态，比如说刚刚拍卖得到的新仲魔在参加战斗后等级提升习得新技能，选择“登录”选项后恶魔便会以当前等级和习得新技能的状态下登录在全书里面，以后召唤此恶魔便是拥有新技能的那一只恶魔了。

# 战斗系统

本作和前作《恶魔幸存者 超频》相同，同时参战的角色最多达到 4 名，每名角色带领 2 个仲魔组成一个小队进行战斗。

## 战斗界面

本作采取根据行动顺序来决定角色行动的系统，顺序先后根据个人行动力排列。轮到玩家的角色时战斗菜单由上至下可选择移动、攻击、玩家名、仲魔 1、仲魔 2、待机。移动的距离由移动力决定，像部分恶魔的“妖气迅雷”等技能便可以增加移动力从而扩展战斗策略；攻击在常规下射程只有 1 也就是只能攻击相邻 1 格的敌人，但是若携带了具有“邪念波动”等技能的仲魔后射程就能增至 2 ~ 3，虽然远程攻击的情况下若敌人射程只有 1 便不能对玩家进行反击，但是我方则不能享受额外回合（Extra Turn）的奖励，所以如何权衡得益需要考虑清楚；而玩家名与仲魔名的选项则是可以使用自身拥有的辅助技能，比如治疗、消除异常状态和增加移动力，使用技能的时机无论在攻击前还是攻击后皆可，但是每一只仲魔或玩家一回合只能使用一次技能；待机则是回合结束。

## 额外回合（Extra Turn）

当物理攻击或魔法攻击命中敌人造成弱点伤害、会心一击，或是敌方攻击时用无效、反射与吸收等手段成功防御时，玩家或仲魔便可能获得额外回合的奖励，在攻击完第一轮后可以进行第二次攻击。但是要注意额外回合对敌方也适用，如果敌人先获得额外回合那后攻的我方即便满足条件也无法获得，所以除了顾及敌人的弱点属性外留意自己的速度也是很重要的。

## 队长设定

前面提到过小队是由 1 名角色与 2 名仲魔组成队伍，能成为队长的只有玩家和故事流程关联的伙伴角色。一旦队长被打倒小队也会被消灭，敌方也是一样，要是率先打倒中间的队长便可以快速消灭一个小队，但是相应地获得的经验值就只有队长的经验值加上二分之一的队员经验值，要是对战况有自信的话，建议还是把队里恶魔全部消灭以获得更多的经验与金钱。另外当两边队员存活时，敌人对队长的伤害也会下降。

队长还可使用特殊技能召唤，当队伍里仲魔不满两个的情况下便可以从待机恶魔里头召唤一只进入队伍，当然也是一回合只能使用一次。当满员想要更换仲魔的情况下可以先去想要更换的仲魔指令拦里选择“归还”，再选择“召唤”便可。

当故事流程里与其他伙伴“缘”达到 4 时，玩家角色还可使用“添付”技能，可把玩家队伍里选择的恶魔传送去伙伴队伍里，若伙伴队伍满员，队伍里原来那只仲魔便会传送回仓库里。

## 技能（スキル）

本作中的技能分为四类，分别为指令技能（コマンドスキル）、自动效果技能（自动效果スキル）、先制发动技能（先制发动スキル）和种族特有技能（种族特有スキル）。除了种族特有技能外，玩家与同伴角色都能通过技能获取（スキルクラック）的方式从敌方恶魔身上取得技能。技能获取的具体方式是战斗开始前通过选择“スキルクラック”的选项进入界面，每场战斗每个队长角色只能选择获取一个技能，当选择好想要获取的技能后再使用该角色打倒对应的恶魔即可，另外当玩家角色与伙伴角色“缘”达到 2 的时候获取技能时就不用非得使用伙伴角色打败敌方，使用玩家角色去打倒对应恶魔也可以取得该技能。

# トリアングルム篇流程攻略

游戏开始有“セプテントリオンに挑む道”和“トリアングルムに挑む道”两个选择，选择后者则是直接进入本次攻略的“トリアングルム篇”，若玩家已通关旧篇的话读取通关存档同样要选择两个篇章，只不过可以根据手持的点数选择通关奖励从而让二周目的攻略更加轻松。（旧篇相关攻略研究可查阅《掌机王 SP》Vol.164、165。）本次攻略将会列出每一天的时间表，并详细解说战斗事件的流程（流程要点列出的是推动主线发展的主要事件，并没有包含缘事件在内）。

## 一、Tuesday 海陆を侵蚀する无

### 流程要点

12 ：30 选择主人公名字和手机助手性别
**13 ：30【因缘の轮回】战斗**
14 ：00【侵略者の再来】
**14 ：30 ~ 15 ：30【街に溢れ出る恶魔】战斗**
14 ：30 ~ 16 ：00【人々の混乱】
15 ：00 ~ 16 ：00【回归とアイドル】
16 ：00 ~ 17 ：00【マコトとの再会】
16 ：30 ~ 18 ：00【オトメと再会】
**16 ：30 ~ 18 ：00【アイドル发见】战斗**
17 ：30 ~ 18 ：30【记忆の取り戻し方】
**19 ：00 ~ 20 ：00【狮子の怒り】战斗**
19 ：30 ~ 22 ：00【局长・峰津院都】
22 ：00 ~ 23 ：00【无の侵蚀・再び】
23 ：30【就寝】

### 战斗事件解说

**13 ：30 【因缘の轮回】**

#### 选择部分

1. 灾害发生出现选项“今回も生きる！”和“谛めちゃう”，选择“今回も生きる！”后发生战斗。选择“谛めちゃう”的话会给予重新选择一次的机会，再选“谛めちゃう”的话会 Game Over。
2. 新篇主人公初始等级为 Lv21，在战斗开始前有三个选项可以决定主人公的能力值：

选择“力を重视していた”的话主人公的能力值是力 15/ 魔 6/ 体 9/ 速 7。

选择“魔力を重视していた”的话主人公的能力值是力 6/ 魔 15/ 体 7/ 速 9。

选择最后一个“もっと详しく思い返す”时可以获得 20 点能力点，可以在“力 5/ 魔 4/ 体 4/ 速 4”的初始能力下自由分配这 20 点。

#### 战斗部分

强制出击：主人公、ダイチ、イオ
胜利条件：击破所有恶魔
败北条件：己方任意角色阵亡
过关奖励：1140 经验值、3000 金钱

因为初战的情况下还不能召唤恶魔，如果选择了以魔为主的分配就要注意此时主人公的普通攻击对恶魔的伤害很低，建议用同伴们打倒初盘出现的三只恶魔。还要注意的是ハクジョウシ是持有“邪念波动”技能的恶魔，可以实施远程攻击。打倒初期三只恶魔后敌方会出现增援。此时主人公们可以召唤刚刚打倒的三只恶魔，因为三只都持有回复技能所以召唤哪只恶魔并没有多大影响，只要按照版面配置分配对应敌方弱点的恶魔便可以轻松过关。剧情过后ダイチ与イオ的缘 Stage 达到 1。

**14 ： 30 ～ 15 ： 30**

**【街に溢れ出る悪魔】**

**战斗部分**

强制出击：主人公、ダイチ、イオ
胜利条件：击破所有恶魔
败北条件：主人公们全灭
过关奖励：1560 经验值、5400 金钱

之前选单中没有在队伍编成里装备技能的话记得在这里装上，如果进入新篇是一周目时期的话请不要忘了选择“スキルクラック”来获取技能。本关同样难度不大，注意点是从暴走手机发生的 2 处瘴气里头会出现敌方增援，只要走到瘴气上面选择“暴走携带を破坏”的选项便可断绝敌方增援。此场战斗完结后恶魔全书，邪教之馆和恶魔拍卖会都会解禁。

**16 ： 30 ～ 18 ： 00**

**【アイドル发见】**

**战斗部分**

强制出击：主人公、ダイチ、イオ
胜利条件：击破所有恶魔使用者
败北条件：1. 主人公们全灭 2. アイリ、ヒナコ死亡
过关奖励：1920 经验值、5000 金钱

本关的恶魔使用者们带有先制 Buff 技能，而且每一个都是完整的 1 人 2 恶魔队伍，因此我方也最好通过恶魔拍卖会凑齐队员，这样会让战局轻松许多。アイリ、ヒナコ虽然是我方同伴但是并不能由玩家操控，现阶段下她们的实力并不怎么需要玩家担心，还是尽量保证自己的安全较好。当打剩 1 个敌人时敌方会出现增援，增援出现后全灭敌人则可过关。战斗结束后アイリ、ヒナコ的缘 Stage 达到 1。

**19 ： 00 ～ 20 ： 00**

**【狮子の怒り】**

**战斗部分**

强制出击：主人公
胜利条件：デネボラ的击破
败北条件：1. 主人公们全灭 2. 达到时间限制
过关奖励：2520 经验值、6000 金钱

本日的 BOSS 战，デネボラ的队伍从左到右分别有ショルトの加护、デネボラ本体、ゾスマの守护，在到达デネボラ射程 5 范围内时它会使用ネメア－の咆哮对玩家队伍全体造成伤害。ショルトの加护是物理吸收的属性，使用魔法攻击则可应付，ゾスマの守护正好相反，反弹所有的魔法攻击但是弱物理，使用物理攻击则可。建议合出邪神恶魔组成远距离攻击的队伍打倒两名加护，往后战斗便会轻松许多。打倒ゾスマの守护可以获得火焰强化技能，没有获得此技能的玩家建议入手。经过一定回合后デネボラ会变色，顺序分别是青色→橙色→红色，要注意变成红色后经过 5 回合的话就会 Game Over。

# 二、Wednesday 星々の骸

## 流程要点

6 ： 00 —
6 ： 30 —
7 ： 00 —
7 ： 30【ジュンゴと再会】
**7 ： 30 ~ 10 ： 30【ジョ – と再会】战斗**
9 ： 00 —
**9 ： 30 ~ 11 ： 00【ケイタを追って】战斗**
**9 ： 30 ~ 11 ： 30【刑事・ロナウド】战斗**
7 ： 30 ~ 11 ： 30【ミヤコの判断】
12 ： 00 ~ 13 ： 00【主人公の异变】
12 ： 30 ~ 13 ： 30【オトメによる诊察】
13 ： 00 ~ 16 ： 30（17 ： 00）【战斗ヲ禁ズ】
13 ： 00 ~ 16 ： 30（17 ： 00）【不可思议な记忆】
14 ： 00 ~ 17 ： 30【共通する恶梦】
14 ： 30 ~ 18 ： 00【秘匿されしもの】
15 ： 00 ~ 18 ： 30【ジプスの暗】
18 ： 00 —
18 ： 30 —
19 ： 00 ~ 19 ： 30【海难の荒御灵】
**19 ： 30 ~ 20 ： 00【多重连星の王】战斗**
20 ： 00 ~ 20 ： 30【不可侵の施设】
20 ： 30 ~ 21 ： 00【囚われしもの】
**21 ： 30 ~ 22 ： 00【诀别と新たな仲间】战斗**
**22 ： 30 ~ 23 ： 00【名古屋侵攻】战斗**
23 ： 30 就寝

## 战斗事件解说

### 7 ： 30 ～ 10 ： 30
### 【ジョ - と再会】

战斗部分

强制出击：主人公
胜利条件：击破所有恶魔
败北条件：主人公们全灭 2. ジョ – 死亡
过关奖励：1920 经验值、5000 金钱

和第一天的瘴气战同样，只要破坏了地图里的 3 处瘴气，增援便不会出现。ジョ – 无法由玩家操控，注意不要让他被恶魔围攻即可。主人公走到ジョ – 附近的话会有特殊对话，想看的话可以试试。

### 9 ： 30 ～ 11 ： 00
### 【ケイタを追って】

战斗部分

强制出击：主人公
胜利条件：スピカ的击破
败北条件：1. 主人公们全灭 2. ケイタ死亡 3. 通天阁的机能停止
过关奖励：3240 经验值、6600 金钱

如果在进入此场战斗前已经完成了【刑事・**ロナウド**】的战斗事件，那么当时打倒**スピカ**的攻击属性在此场战斗里便会无效化。**ケイタ**无法由玩家操控，不过玩家并不需要担心。

**スピカ**会往通天阁的指示点前进，若在它到达通天阁前仍然不能打倒的话便会 Game Over，**スピカ**会在射程 3 范围内使用星乙女の枪穗对我方队伍全体造成冰属性伤害以及降低移动力的效果，想要降低战斗难度的话建议合成带有妖气迅雷或是瞬转之舞等移动系技能的恶魔。

打倒第一只**スピカ**后地图右方会出现第二只**スピカ**，同样打倒上一只**スピカ**的攻击属性会无效化，值得注意的是在直到本日的 BOSS 战前所有打倒**スピカ**的攻击属性都会被**スピカ**学习，在 BOSS 战的时候该属性都会无效化，因此如何分配技能是需要注意的事情。笔者推荐不要用物理攻击打倒**スピカ**，留待本日的 BOSS 战再使用物理攻击。战斗结束后**ケイタ**入队，缘 Stage 达到 1。

### 9：30～11：30
### 【刑事・ロナウド】

**战斗部分**

强制出击：主人公
胜利条件：两只スピカ的击破
败北条件：1. 主人公们全灭　2. 电视塔的机能停止
过关奖励：3720 经验值、7800 金钱

如果在进入此场战斗前已经完成了【ケイタを追って】的战斗事件，那么当时打倒**スピカ**的攻击属性在此场战斗里便会无效化。

战斗要点和上面写的【ケイタを追って】相同，注意不要让两只**スピカ**到达电视塔便可，可以 4 人兵分两路应付**スピカ**。战斗结束后**ロナウド**缘 Stage 达到 1。

### 19：30～20：00
### 【多重连星の王】

**战斗部分**

强制出击：主人公
胜利条件：スピカ的击破
败北条件：主人公们全灭
过关奖励：4200 经验值、7800 金钱

本日的 BOSS 战，正如前文所提到的，之前打倒 4 只**スピカ**子机的 4 种攻击属性无效，记得慎重选择恶魔与携带的技能。

**スピカ**的攻击射程有 5 格，而且可以对 6 格射程以内的我方发动女神の尖冰柱，目标 3 格以内的对象全部都会受到冰属性伤害和移动力下降的效果，在战斗回合内**スピカ**的被动技能兽の眼光可以让它一回合行动 2 次，在额外回合里会使用**ロシュ・ロ－ブ**，效果是用玩家之前攻击它的技能来攻击玩家。

技能上来说是较难对付的 BOSS，但是所幸它的 HP 并不是很多，若是之前的战斗里有留心攻击属性让**スピカ**不具有物理耐性的话会更加好对付。地图上的恶魔全部击破后会出现增援，最好速战速决。

### 21：30～22：00
### 【诀别と新たな仲间】

**战斗部分**

强制出击：主人公
胜利条件：击破所有 JPS 局员
败北条件：主人公们全灭
过关奖励：800 经验值、9000 金钱

没有什么难度的一战，当敌人大致剩下 2 队的时候**ロナウド**会加入战斗，惟一要注意的大概是提防**ロナウド**会把自己想要获取技能的那一队给打死。

### 22：30～23：00
### 【名古屋侵攻】

**战斗部分**

强制出击：主人公
胜利条件：击破所有敌人
败北条件：主人公们全灭
过关奖励：5400 经验值、10200 金钱

和上一场比起来 JPS 局员这盘要了点小手段，当打倒一个 JPS 队员后他们会在后方放出瘴气叫出恶魔增援让我方形成被夹击的态势，请玩家们留意下站位。还有一个左上角的 JPS 局员带着一个混沌波动的恶魔有 3 格射程，可以隔着障碍物对我方造成伤害，留意他的射程利用增加移动力的技能快速过去击破即可。

# 三、THURSDAY 生けとし生けるものの終末

## 流程要点

6：30—
6：30～8：00【ニカイアとジプス】
**7：00～8：30【いざ东京へ】战斗**
**7：30～9：30【明かされゆく真实】战斗**
8：00～10：00【回归の真相】
**11：30～12：30【溃灭の急袭】战斗**
12：00～13：00【ジプスの败退】
12：30～14：30【沉默した胁威】
12：30～16：00【恶魔の增加】
12：30～16：00【无の扩大】
16：00—
16：00～16：30【强化タ－ミナル】
**16：30～17：00【世界の真实】战斗**
17：00～18：30（19：00）【消えた死兆星】
17：00～18：30（19：00）【万能なる器械】
**17：30～19：30【式鬼神の使役】战斗**
18：30～20：00【祓魔と身代わり】
**19：00～20：30【因缘の终止符】战斗**
19：30～22：30【止まらぬ无の侵食】
22：00～23：00【牺牲と未来の天秤】
22：30【アストロラ－ベ】（注意，此事件是走向ヤマト路线的关键事件，到第四日6：30都会存在）
23：30就寝

## 战斗事件解说

### 7：00～8：30 【いざ东京へ】

**选择部分**

・战斗前突入东京时有选项

选择”东京に详しいメンバ－”时→**ダイチ、イオ、ジョ－、マコト**

选择“倔强な男性阵”时→**ケイタ、ジュンゴ、ロナウド、ダイチ**。

选择“十代女子と自分”时→**イオ、アイリ、ヒナコ**。

选择“元ジプスメンバ－と自分”时→**マコト、フミ、オトメ**。

不过无论选哪个，每个人都能参加接下来的战斗，看看不同的剧情也是乐趣之一。

**战斗部分**

强制出击：主人公
胜利条件：击破所有敌人
败北条件：主人公们全灭
过关奖励：6000经验值、10800金钱

没有什么难度的战斗，第二回合或者打倒JPS局员3人后便会出现敌增援，因为战斗场地小所以对射程大的队伍很有利。

### 7：30～9：30 【明かされゆく真实】战斗

**战斗部分**

强制出击：主人公
胜利条件：击破所有JPS局员
败北条件：1. 主人公们全灭 2. 持有カ－ドキ－的JPS局员到达离去点
过关奖励：6240经验值、12000金钱

这场是追逐战。持有关键道具**カ－ドキ－**的女性JPS队员带着**ケットシ－**与**バルバトス**恶魔，认准目标后准备好妖气迅雷、飞翔天驱等增加移动力的技能优先消灭她后清场即可，打倒持有**カ－ドキ－**的女队员后会出现增援。战斗结束剧情过后**アル・サダク**的缘Stage达到1。

### 11：30～12：30 【溃灭の急袭】

**战斗部分**

强制出击：主人公

胜利条件：全员到达逃脱点
败北条件：1. 主人公们全灭 2. ミヤコ死亡
过关奖励：6960 经验值、13800 金钱

这次是逃脱战，本场战斗主人公们始终保持火焰、冰洁、电击、冲击四属性弱点的状态，无法通过状态回复的技能回复。虽然败北条件包含**ミヤコ**的死亡，但是只要全力往逃脱点冲过去她也不会那么轻易被打死。**アルクトゥス**会在第二回合开始行动，第三回合开始会使用**クエ－サ－**技能让我方仲魔也带有四属性弱点。第四回合开始会使用地图炮，全员都会受到伤害，战斗不宜拖久。

必须要注意的是需要先收拾掉恶魔**レギオン**，它所带有的邪念咒缚对我方的逃脱影响颇大，可以让带着增加移动力技能的队员率先上前收拾它们。

16 ：30～17 ：00
## 【世界の真实】

### 战斗部分

强制出击：主人公
胜利条件：所有谜之敌机能停止
败北条件：1. 主人公们全灭 2. ヤマト死亡
过关奖励：7320 经验值、15000 金钱

？？？敌人被打倒后经过一段时间会以 HP 减少的状态再次复活，同时让它们机能停止才能获得胜利。因为？？？会追着**ヤマト**跑，我方只要也往大和附近走去便容易达成所有敌人同时打倒的条件，每一个敌人都有着不同的技能与耐性，注意查看并分配我方布置与技能即可。战斗结束后**ヤマト**的缘 Stage 达到 1。

17 ：30～19 ：30
## 【式鬼神の使役】

### 战斗部分

强制出击：主人公
胜利条件：击破所有シキオウジ
败北条件：主人公们全灭
过关奖励：8040 经验值、15600 金钱

**シキオウジ**会利用自己一个式神做出分身然后复活，带上火焰技能全力攻击**シキオウジ**即可。

19 ：00～20 ：30
## 【因缘の终止符】

### 战斗部分

强制出击：主人公、ヤマト
胜利条件：アルクトゥルス的击破
败北条件：ヤマト死亡→后期加上ミヤコ死亡
过关奖励：8760 经验值、16800 金钱

本日的 BOSS 战，如同上次逃脱战一样**アルクトゥルス**会给全体上四属性弱点的 Debuff，上一次的式鬼神战斗就是为了获得对策这次**アルクトゥルス**的 Debuff 与全体火焰攻击的技能“咒诅护法”，一旦使用后**アルクトゥルス**给予的四属性弱点 Debuff 会治愈并且全体攻击对所有同伴人物的伤害都会集中到主人公身上，给主人公配给足够的回复仲魔为好。因为只有**ヤマト**的技能“祓魔の龙戟”能对 BOSS 造成伤害，所以其他人负责清理恶魔和辅助主人公与**ヤマト**比较好，顺带一提虽然 BOSS 即使带上贯通技能也依然无法对它造成伤害。**アルクトゥルス**会使用魔力属性攻击所以给**ヤマト**装上魔力无效的技能，仲魔也带上拥有魔力无效属性与回复技能的话战斗会轻松很多。

大概对 BOSS 攻击 3 次左右会发生剧情，BOSS 的全体攻击威力会上升，在受到全体攻击后**ミヤコ**会参战，此时全体攻击的威力会下降，**ヤマト**的“祓魔の龙戟”威力会上升到正常水平。**ミヤコ**会使用女神宠爱技能对周围同伴回复，所以战斗感到补给不足的话尽量待在她身边会比较好。

# 四、Friday 人间の望む世界

## 流程要点

6 ： 30 选择 “世界のために牺牲になろう” → “后悔などない” 的话会进入 Bad End 然后返回标题画面。要继续进行故事的话得选择“ミヤコとは別の道を探す！”。选择 “协力する” → “协力すると言ったら协力する”同样会进入 Bad End，选择“できない” 故事继续。

**7 ： 00 ~ 10 ： 00 【ジプス强袭】战斗**

**7 ： 30 ~ 10 ： 30 【龙脉の仪】战斗**

10 ： 00 —

10 ： 30 —

**11 ： 30 【人であるが故に】战斗**

**11 ： 30 【人であるが故に】2 战斗**

12 ： 00 【カノ－プスの真实】

18 ： 30

**19 ： 00 ~ 20 ： 00 【自らのエラ－】战斗**

**路线分歧**

注意本次新篇 “トリアングルム” 篇里有 3 种结局路线分歧，除了ヤマト路线外其他都可以在第四日，也就是本日选择缘事件后获得进入条件，而ヤマト路线的最初关键事件已在第三日流程那里标明。

サダク路线关键事件：12 ： 30 ~ 21 ： 30 【理想の管理者】

ロナウド路线关键事件：12 ： 30 ~ 17 ： 00 【永远の斗争】

ヤマト路线关键事件：第三日 22 ： 30 ~ 第四日 6 ： 30 【アストロラ－ベ】、第四日 7 ： 30 【管理者权限の力】、第四日 12 ： 30 ~ 13 ： 00 【新世界への道】

满足条件后按以下选择便可以进入自己想要的结局路线。

23 ： 00 【三（二）つの道】

23 ： 30 【人による管理】→按顺序选择 “人间を管理者にする”、“自分が管理者になる”、“本気だ” →进入サダク路线

23 ： 30 【胜ち取る未来】→选择 “管理者たちと战う” →进入ロナウド路线

23 ： 30 【管理からの脱却】→选择 “赞同する” →进入ヤマト路线

## 战斗事件解说

### 7 ： 00 ～ 10 ： 00 【ジプス强袭】

**战斗部分**

强制出击：主人公

胜利条件：主人公们全员成功逃脱

败北条件：主人公们全灭

过关奖励：9480 经验值、18000 金钱

虽然地图两边都会出现逃脱点，但是在一个我方成员成功逃脱后对面那个逃脱点就会消失，所以最好还是全部人往同一个方向跑。当打倒一个 JPS 局员后在逃脱点那里会出现一个增援。当有人成功跑掉后增援会无限刷，带有邪念波动技能的 JPS 局员最好优先收拾。

### 7 ： 30 ～ 10 ： 30 【龙脉の仪】

**战斗部分**

强制出击：主人公、ヤマト

胜利条件：1. 同时操作 4 处制御卓 2. 击破所有恶魔

败北条件：ヤマト死亡

过关奖励：9960 经验值、18600 金钱

ヤマト必须前往右上角的制御卓，因此把他放在右上的出击点为好。左下角制御卓处的恶魔ラクシュミ会使用复活技能复活别的恶魔，觉得不好办的话可以先收拾它再打倒其他恶魔，不过因为左上角和右上角的恶魔打倒后有不少经验值，有足够实力并且想刷级的话也可以利用ラクシュミ的复活技能不断打倒那两只高等恶魔。

### 11 ： 30 【人であるが故に】

**战斗部分**

强制出击：主人公

胜利条件：1. ミヤコ的击破　2. サダク的解放
败北条件：主人公们全灭
过关奖励：10800 经验值、19800 金钱

两个胜利条件，想通过解放サダク获胜的话就必须让ヤマト出击，但是走到サダク那里选择解放的话要注意ヤマト会有一段时间不能行动。和先前龙脉战一样首先收拾掉会复活技能的ラクシュミ为好。ミヤコ能反射物理攻击而且魔法全部带有耐性，最好用万能系伤害的技能战斗。

11 ： 30
【人であるが故に】2

战斗部分

强制出击：主人公
胜利条件：コル・カロリ的击破
败北条件：1. 主人公们全灭　2. アルコル死亡
过关奖励：18000 经验值、24000 金钱

这场是连续战斗，コル・カロリ会使用封印恶魔召唤、归还的技能，但是我方有アルコル阻挡所以并无影响。コル·カロリ本体 A 带有物理反射，两手 B 也是物理无，本体 A 仅有冰属性可以造成正常伤害，考虑到两手也有一堆耐性，还是继续用万能系技能进攻为好。注意对方依然有ラクシュミ存在，推荐优先消灭，注意回复好帮我们限制敌方的アルコル。战斗结束后ミヤコ、サダク入队。

19 ： 00 ～ 20 ： 00
【自らのエラ -】

战斗部分

强制出击：主人公
胜利条件：击破所有敌人或是机能停止→击破所有敌人
败北条件：1. 主人公们全灭　2. 民间人死亡
过关奖励：13320 经验值、23400 金钱

难点有两个，第一是パ－スカノ－プス只能用冰属性和万能属性攻击才能造成正常伤害，二是保护上方的民间人。

我方队员尽量维持每个队都拥有冰属性与万能系攻击，主人公队伍带上恢复技能维持民间人的生命，下方配置的队员则带上增加移动力的技能，在清扫完下方的パ－スカノ－プス后尽早赶到上面援助主人公。因为パ－スカノ－プス的射程为 3 且对民间人的伤害要比其他恶魔高，所以主人公开场先收拾掉台阶下面的パ－スカノ－プス为好。

# 五.Last Day ワ-ルズエンド(サダク路线)

注：即使是路线分歧，最终 BOSS 战也没什么区别，因此这里就按照サダク路线的标题来解说。

## 流程要点

0 ： 00【たった一つの嘘】
0 ： 30【人が选びし管理者】战斗
0 ： 30【人が选びし管理者】2 战斗
0 ： 30【人が选びし管理者】3 战斗

## 战斗事件解说

注意最终 BOSS 战是 3 场连战，而且队员在第一场战斗固定好后第二、三场都不能变更，请细心分配，还有就是连战期间无法补给，带上魔王类的仲魔是不错的选择。最后一场战斗因为地形特殊的原因，配备好灵鸟类的仲魔移动会轻松不少。

0：30
## 【人が选びし管理者】

### 战斗部分

强制出击：主人公
胜利条件：击破热ファクター，夺取最初的ファクター
败北条件：主人公们全灭

BOSS 热ファクター弱冰，不带有物理抗性，开战前准备好冰属性技能。地面会因为火焰序开而导致红色的燃烧状态，若是站在上面就会受到火属性伤害，而且下一回合还在燃烧区域的伙伴会受到原初劫火的火属性大伤害，要躲避的话就逃到没有变色的区域即可。有一点要注意的是因为 BOSS 会吸收火焰属性，攻击的队伍不要带上火焰反射为好。战胜后获得热之理，四属性魔法攻击的威力提高。

0：30
## 【人が选びし管理者】2

### 战斗部分

强制出击：主人公
胜利条件：击破 3 只ファクター，夺取全部ファクター
败北条件：主人公们全灭

3 只ファクター各具神通，重力ファクター可以使用地图炮攻击，时间ファクター可以行动 2 次，空间ファクター的射程是全地图，而且它们之间会互相把特性给予伙伴，其实就是 3 只都能行动 2 回，射程无限。时间ファクター具有全耐性，空间ファクター弱冲击，重力ファクター弱电，不过别看它们具有耐性，经过上一回合后强化的四属性魔法的威力即使受到耐性制限，威力还是要比此时还没强化的万能系技能高。要注意的是空间ファクター会转移同伴的位置，可以看情况先收拾掉它。击破重力ファクター后可以获得力之理，物理系攻击技能和普通攻击威力上升。击破时间ファクター后可以获得时之理，魔力属性与万能系技能威力上升。击破空间ファクター后可以获得场之理，移动力增加。

0：30
## 【人が选びし管理者】3

### 战斗部分

强制出击：主人公
胜利条件：击破カノープス
败北条件：主人公们全灭

最后一场战斗了，但是因为上一场战斗过后我方获得了不少 Buff，所以总体来说难度并不高。BOSS 弱冰，不带有物理抗性，因为小兵们会使用高威力的物理攻击，所以我方主攻击队员带上物理抗性技能吧。

先是推倒 3 个マトリクスの壁才能过去カノープス那边，注意每回合会受到地图炮攻击，在与カノープス战斗时它会对玩家们造成回复不能的麻烦 Debuff。不过在上一次战斗时击破空间ファクター所获得的场之理使我方移动力 +4，如果此时带着灵鸟恶魔的话就连墙壁也挡不住主人公们，能快速到达 BOSS 身边。一旦对カノープス造成伤害后它的技能便会变化而且会出现敌增援。

总体来说“《恶魔幸存者》系列”并非是以画面取胜的游戏，不过其作为 S·RPG 丰富的策略性、多种恶魔的收集与养成一直是让许多玩家为之着迷的原因。虽然说本作是从 NDS 移植过来，但是新加入的 3D 画面要素、全新的挑战任务、主线全程语音还有新剧本剧情都让这款游戏玩味十足，无论新老玩家都能在本作中享受到许多乐趣。

文 苍穹 美编 咕噜

| 3DS | RPG | 角色扮演·迷宫探索 |
|---|---|---|
| 新·世界树迷宫 2 巨龙骑士 | | |
| 新·世界树の迷宫 2 ファフニ－ルの骑士 | | |
| Atlus | 日版 | 2014年11月27日 |
| 1人 | 6458日元 | 对应邂逅通信 |



去年 11 月底正是掌机平台游戏的爆发期，佳作扎堆的情况下我们在制作攻略时也只能酌情取舍。之后有读者通过微博、回函等方式询问为什么没有《新·世界树迷宫 2》的攻略，看来本系列虽然小众，但在国内也还是有一定受众群的。这次就为读者们补完本作故事模式的迷宫攻略，通关以后的追加迷宫和 BOSS 挑战在下辑“研究中心”奉上，希望这份迟来的攻略对喜爱本作的玩家有所帮助。

# 系统详解

## 基本操作

| 按键 | 功能 | |
|---|---|---|
| | 迷宫 | 战斗 |
| 滑杆 | 移动视角 / 下屏地图 | — |
| 十字键↑ / ↓ | 前进 / 后退 | 移动光标 |
| 十字键← / → | 左转身 / 右转身 | 移动光标 |
| L | 向左平移 | 开启 / 关闭自动战斗 |
| R | 向右平移 | 调出怪物图鉴 |
| A | 确定 / 调查 / 对话 | 确定 |
| B | 取消 / （按住）改变移动速度 | 取消 |
| X | 地图切换局部 / 全体 | 地图切换局部 / 全体 |
| Y | 调出队伍菜单 | 查看我方强化 / 弱化情报 |
| Start | （队伍菜单界面）中断存档 | 调出系统选项菜单 |

注：对话时按 L/R 键可以隐去对话框，按住 Y 键则能快速跳过对话。

## 设施介绍

本作中玩家的根据地是海·拉加德（ハイ·ラガ－ド）公国，下面逐一介绍各项设施的功能。当玩家从迷宫中返回时，如果完成了主线任务、支线委托的相关条件，或是料理的宣传计划有了成果后，在屏幕右侧会出现报告或确认的提示。

**宿屋（フロ－スの宿）：**“宿泊”用于回满全员的 HP 和 TP，所需费用随着角色等级的提升而水涨船高。“一泊する”为次日 AM7 点起床；“夜まで休憩する”则为 PM7 点起床；“治疗”用于医治处于战斗不能或石化状态的角色；“セ－ブ”为储存游戏进度，当设定中的“AUTO SAVE”项目开启后，每次住宿时都会自动存档。本作设有 9 个存档位，但只有第 1 个存档是存在游戏卡中的，其他都存在 SD 卡中。故事模式中在选择住宿后，有时还会触发主角和同伴的各种迷你事件。

**交易所（シトト交易所）：**主要职能是买卖道具、装备，在卖出时按 Y 键可以同时选择多个目标。“《世界树迷宫》系列”的一大特点是需要玩家先在商店里卖出相应的素材，贩卖品列表才会更新，图标为黄色的稀有商品更是每卖出指定数量的素材后才会入库一个。因此如果想购买更高质量的装备或是实用道具，就需要积极刷取敌人身上的素材（尤其是特殊掉落物），或是在迷宫中的采集点进行收集。

**料理店（名称自定）：**公国直营料理店是本作新增的设施，前作的公会据点（ギルドハウス）也包含在其中。料理店可以进行料理开发、探索准备、宣传计划、都市开发 4 大功能，都与料理系统息息相关，后文会详细介绍。

**公会据点（ギルドハウス）：**在料理店选择“ギルドハウスへ行く”便能前往，主要功能有——①装备、交换或回收魔石，后文会详细介绍；②寄存或取出道具，数量上限为 99 个；③管理玩家的公会卡片（ギルドカ－ド）；④进行各种资料设定，包括读取 QR 码、开启邂逅通信功能，“ギルド招待”则可读取前作的公会资料，让其中的冒险者造访，还可与其交换魔石。

**酒场（钢の棘鱼亭）：**这里聚集着形形色色的人，可以从他们那里打听到特殊素材的掉落条件、强力怪物的弱点等信息。此外还可以受领或报告支线委托，随着玩家对树海探索的不断深入，委托列表也会自动更新，完成委托后能得到金钱、道具奖励和丰厚的经验值回报。

**公会（冒险者ギルド）：**冒险者公会的功能根据玩家选择的游戏模式而略有差别——故事模式中队伍成员是固定的，无法更改名字或登录新成员，除主角外的其他 4 名角色可以自由转职，独有“修行”指令；经典模式中可以自由作成或消除角色，选择队伍的成员，且独有“引退”指令。

·登录：经典模式限定，自由选择职业、外形、输入名字，作成一名角色。

·转职：没有等级限制，以等级下降 5 级为代价，让角色变更成其他职业。转职后角色的外形和能力数值不变，SP 点重置，可以学习其他职业的技能。

·休养：没有等级限制，以等级下降 2 级为代价，让角色的 SP 点重置，供玩家重新规划技能树。

·引退：30 级以上方能选择，令该角色退伍，由新人顶替。新人的等级为引退角色的一半（最大 30 级），还会根据引退角色的等级获得额外的 SP 和能力加成。

·修行：30 级以上方能选择，以等级下降一半为代价，让该角色根据等级获得额外的 SP 和能力加成，加成规则与“引退”指令一致（具体见表格）。

·抹消：经典模式限定，将公会内的一名角色彻底抹消。

·编成：经典模式限定，将已登录的角色编入队伍并设置阵型。

·并替：经典模式限定，改变公会中登录的角色列表顺序。

公宫（ラガ－ド公宫）：与主线剧情息息相关的设施，在大臣处接受并完成主线任务才能推动故事发展，从而向更深层的迷宫进发。

树海入口：前往树海迷宫或遗迹金伦加（ギンヌンガ）展开探索。

| 引退 / 修行等级 | 技能点 | 能力值 |
| --- | --- | --- |
| 30 ～ 39 | +4 | +1 |
| 40 ～ 49 | +5 | +2 |
| 50 ～ 59 | +6 | +3 |
| 60 ～ 69 | +7 | +4 |
| 70 ～ 99 | +8 | +5 |
| 99 | +9 | +10 |

# 料理系统

当玩家到达树海 2F 后，雷吉娜（レジィナ）所经营的料理店就会开始营业，其中的各项功能则会随着主线剧情的推进逐个开放。

## 料理开发 & 探索准备

开发料理的两个前提条件是“菜谱（レシピ）”和“食材”。食材通过击倒敌人或在树海的采集点获得，菜谱则分为洋食、和食、中华和特殊 4 大类，当玩家达成一定条件获得菜谱后，拿给料理店长雷吉娜、选择“メニュ－开发する”就可以着手料理的开发了。菜谱上只会显示所需的食材数量和类型，具体名称都是问号，而下方“MEMO”的描述文字则会对料理做简单的介绍。玩家可以根据食材和料理的文字说明，自行推断该用哪些原料开发，当然这需要一定的日语基础。右表给出所有菜谱的获得方法。

| 菜谱 | 获得方法 |
| --- | --- |
| 料理大全 洋の一章 | 料理店开店时自动获得 |
| 料理大全 和の一章 | 完成支线委托“药泉院の依赖Ⅰ” |
| 料理大全 中华の一章 | 树海 3F 宝箱 |
| 料理大全 洋の二章 | 完成支线委托“フロ－スの宿からの依赖” |
| 料理大全 和の二章 | 树海 6F 宝箱 |
| 料理大全 中华の二章 | 树海 9F 宝箱 |
| 料理大全 洋の三章 | 完成支线委托“新规メニュ－开发依赖” |
| 料理大全 和の三章 | 完成支线委托“树海の彼方へ” |
| 料理大全 中华の三章 | 树海 12F 宝箱 |
| 料理大全 洋の四章 | 树海 19F 宝箱 |
| 料理大全 和の四章 | 树海 16F（2F–5,2）调查 |
| 料理大全 中华の四章 | 完成支线委托“猛き者、食らうは饱くなき欲望” |
| 料理大全 洋の五章 | 完成支线委托“金色の幻影” |
| 料理大全 和の五章 | 树海 23F 宝箱 |
| 料理大全 中华の五章 | 完成支线委托“豪杰の过去” |
| 料理大全 洋の六章 | 树海 29F 宝箱 |
| 料理大全 和の六章 | 树海 28F 宝箱 |
| 料理大全 中华の六章 | 完成支线委托“望み尽きる事も无く” |
| 茶教 新芽之章 | 击倒树海 6F 的金色 FOE·世界树の新芽 |
| 茶教 双叶之章 | 击倒树海 11F 的金色 FOE·世界树の双叶 |
| 茶教 四つ叶之章 | 击倒树海 16F 的金色 FOE·世界树の四つ叶 |
| 洋の极み | 所有洋食系料理开发完成后在料理店获得 |
| 和の极み | 所有和食系料理开发完成后在料理店获得 |
| 中华の极み | 所有中华系料理开发完成后在料理店获得 |

进行“探索准备”时可以选择并食用已经开发成功的料理，让全队获得一定的加成效果。与前作不同的是，大部分效果即使从迷宫返回城镇后也可以维持（惟有特殊类的料理效果会在返回城镇时消失），但每次探索只能选用一种料理的加成。每当成功开发出新的料理时，都会自动获得其效果。

## 宣传计划 & 都市开发

当玩家进入树海 4F 后，料理店的宣传系统就会开启。选择“宣传计画を立てる”，便可以针对都市不同地区、不同人群的口味，选择目前已开发出的一种料理进行推广。每次宣传都会消耗1份料理所需的食材，数日后返回城镇时便可以查看结果，人数 × 料理售价 = 盈利，这也是本作中赚取资金的一个重要手段。如果宣传的料理与人群的喜好不对口，也会有失败（BAD）的无盈利状况出现。料理售价是固定的，人数则可以从人群图标的规模直观地看出来，此外还会有一些特殊群体。

**冒险者：** 人群图标边带钻石符号的就是冒险者团队，成功宣传后可以将他们招揽到店中，进而展开魔石的交换。

**美食王：** 完成支线委托“新规メニュ－开发依赖”后随机出现，没有讨厌的食材，任何料理都可以大卖，因此挑最贵的宣传即可。

**祭典：** 完成支线委托“祭りの前に”后随机召开，发生后人数会倍增，同样是进行宣传的最佳时机。

城镇中可以宣传的区域会随着玩家主线流程的推进以及开发出的料理数量而逐渐解锁。当玩家的资金有盈余时，可以通过“都市开发”投入金钱，令各个区域的等级提升，从而让已有的人群规模增加、出现新的客户群或全新的魔石交换对象。不同人群的喜好各异，玩家需通过他们对白中提及的食材来判断。

# 魔石系统

魔石（グリモア）是从前作《千年少女》中开始启用的新元素，属于武器和防具以外的特殊装备品。每名角色初期只能装备 1 个魔石，每升 10 级开启一个新的魔石槽，升至 50 级时为最多的 6 个魔石槽。魔石上会附带一种各职业的技能、或是敌人专属的特技，对于没有“副职业”概念的本作而言，魔石依旧是丰富战术打法的关键。本作中魔石不用拿回城镇鉴定，直接在战斗后就可以确认，不过魔石必须在公会据点才能装备或更换，而且不能像前作那样进行合成。

## 魔石获得

除了完成支线委托、从宝箱中获得外，战斗是获得魔石最常用的途径。装备着魔石的角色在战斗中会随机触发魔石机会，肖像边显示“GRIMOIRE CHANCE”字样，在该回合的行动过后就有一定几率获得魔石，新魔石上的技能为角色当前持有的、或是场上敌人的。

本作中魔石机会还进一步细化为 4 种，分别是：“ACTIVE”使用消耗 TP 的主动技能，就有较高的几率生成带该技能的魔石，否则从已掌握的主动技能中抽选；“PASSIVE”容易生成不消耗 TP 的被动技能型魔石；“ENEMY”魔石容易带有场上敌人的特技；“PREMIUM”必定会生成魔石，且生成优质魔石的几率较高。在顺利生成魔石的回合结束后，有一定几率发生“魔石 FEVER”，我方全员都会触发魔石机会，而且魔石 FEVER 还有一定几率连续发生，是获取大量魔石的绝佳机会。

## 魔石交换 & 回收

魔石最多只能存放 400 个，因此不需

要的魔石可以通过公会据点的“交换”和“回收”功能变废为宝。

**魔石交换（グリモアトレ－ド）：**与到访料理店的冒险者进行交易，交换他们手中的魔石。不同 NPC 只会持有他们职业对应技能的魔石，当玩家的都市开发等级提高、并对冒险者开展宣传计划后，能让特定的职业到访，更容易换到心仪的魔石。确认目标的魔石后，需要从库存的魔石中选出不需要的，直到让下屏幕的天平向右侧倾斜，才可以点击“トレ－ド”进行交换。

**魔石回收（グリモアリサイクル）：**直接把库存中不需要的魔石交给雷吉娜，下次冒险返回时就可以从她手中得到随机的魔石 1 个。获得的魔石等级是根据玩家交付时魔石的数量和等级累积而定的，但技能则是完全随机的，比较拼运气。

**QR 码交换:**利用“各种デ－タ设定”→“QR コ－ド の读入み”读取其他玩家的公会卡 QR 码后，进入“ギルド カ－ド の管理”并选择他人的公会卡按 A 键，就可以选择其登录的魔石进行交换。

## 魔石效果

战后获得魔石的界面如下图所示，上屏幕显示魔石的简要信息（从左到右分别是技能类型图标、技能名称、技能等级、附加效果图标），下屏幕则是魔石的详细情报。

当魔石的技能种类为某种武器或盾时，角色在装备该魔石后就可以使用对应的武器。比如让剑士装备弓技能的魔石，就可以换上弓展开远程攻击。同种技能的魔石每名角色只能装备 1 个，不过装备本职业已习得的技能所对应的魔石，可以让技能之间发生连携（LINK），从而令等级突破界限，这是本作新增的效果。比如让“剑マスタリ－”技能已达到 10 级的剑士，装备一块 10 级的“剑マスタリ－”魔石，他在用剑攻击时的伤害倍率就能突破原本的 1.1 倍上限，达到 1.15 倍。

部分魔石还带有一些附加效果，诸如“某属性攻击伤害上升”、“稀少个体的出现率上升”等，而且还分为 Ⅰ ～ Ⅲ 级。这些效果是在魔石生成时随机附在上面的，具体种类、等级与玩家战斗时所处的树海阶层有关，阶层越高、越容易附加高等级的效果。此外，玩家对都市进行持续开发，并通过宣传计划让 99 级的传说冒险者造访料理店时，他们携带的魔石也会附带一些特殊的附加效果（如下表）。这些附加效果没有等级之分，且效果无法叠加，交换时的代价也更高。

| 名称 | 效果说明 | 职业 | 地区 |
|---|---|---|---|
| 消费 TP 回复 | TP 消耗时有一定几率回复 TP | ソ－ドマン、ガンナ－、ハイランダ－ | 南区 |
| 自身への回复效果 UP | 对自身的 HP 回复效果上升 | レンジャ－、メディック | 东区 |
| タ－ン终了时 TP 回复 | 回合结束时 TP 回复 | ドクトルマグス、アルケミスト | 西区 |
| スキルレベル UP | 魔石的技能等级上升 | バ－ド、ブシド－ | 北区 |
| 减少时自动 HP 回复 | HP 减少时有一定几率回复 HP | パラディン、プリンセス、ペット | 中央区 |
| 战斗开始时フォ－ス UP | 战斗开始时 FORCE 槽上升 | カ－スメ－カ－、ダ－クハンタ－、ファフニ－ル | 街外 |

# 菜单功能

在迷宫或城镇中按 Y 键可调出队伍菜单，在此按 Start 键能进行中断存档，队伍菜单中各项目的功能如下。

道具（ITEM）：查看当前持有的道具、素材、食材、魔石或贵重品，可进行使用或丢弃操作，行囊中的道具数量上限为 60 个（食材、魔石和贵重品不包括在行囊中）。

技能（SKILL）：让角色使用已习得的技能，惟有“探索”和“回复”型技能才能在菜单中使用。

状态（STATUS）：查看角色的状态和装备，初期等级上限为 70 级，击倒系列经典的 BOSS“三龙”后可以提升至最高上限 99 级，按 A 键可查看当前掌握的技能的情况。

·HP：生命力，降为 0 时即为战斗不能状态。
·TP：技力，使用主动型技能都需要消耗。
·STR：腕力，影响近接武器的物理攻击力。
·TEC：技术，影响属性攻击力、属性防御力以及回复效果。
·VIT：体力，影响物理防御力。
·AGI：敏捷，影响远隔武器的物理攻击力、行动速度、命中率、回避率、战斗中取得先手的几率。
·LUC：幸运，影响封印、异常状态的成功率，会心攻击率、逃跑成功率等。

装备（EQUIP）：改变角色的装备，4 个装

备栏分为武器和防具 / 饰品两大类，后三栏可在铠甲、头盔、盾牌、手甲、靴子、项圈和饰品中随意搭配，但同种类的只能装一个。

定制（CUSTOM）：进入技能树界面，消耗技能点数（SP）令角色习得新技能。通常情况下每名角色初期都有 3 点 SP，此后每升 1 级获得 1 点。

队列（PARTY）：对队伍阵型进行编成，队伍最多可存在 5 名角色，分前、后两列站位，每列最多容纳 3 名角色。

记录（BOOK）：查看玩家在游戏中的各项记录，包括支线委托（クエスト）、主线任务（ミッション）、公会卡（ギルドカ－ド）、怪物图鉴（モンスタ－图鉴）以及道具辞典（アイテム辞典）。

设定（OPTION）：按 Y 键调出，可进行音量（VOLUME）、事件（EVENT）、战斗速度（BATTLE SPEED）、战斗（BATTLE）、迷宫（DUNGEON）、其他（OTHER）项目的设置。其中难度选项仅在城镇中才可以调整。

# 迷宫要素

## 探索画面

在迷宫中探索时上屏画面如图所示。左上角是当前的时间，游戏中采用 12 小时昼夜制，在迷宫中行走 30 步、时间经过 1 小时，采集 1 次和战斗 1 回合所经过的时间与行走 1 步相等。当玩家使用了探索型技能或道具、比如一定时间内减轻地形伤害的“斥候の长靴”，时间下方就会追加对应的图标，图标开始闪烁表明效果即将解除。

右下角的警示灯由两部分组成，圆形的部分会随着玩家在迷宫中的移动从蓝色逐渐转变为红色，颜色越偏红遇敌率越高（如果颜色不发生变化就说明当前区域不会随机遇敌）；左侧以 3 格组成的扇形指示灯表示玩家与 FOE 或 BOSS 之间的距离，3 格全部亮起时敌我相邻。

FOE 全称为“Field on enemy”，即迷宫中的可见式敌人，实力往往比同阶层遇

到的杂兵要强大得多，不过它们都有自己的行动规律。在实力无法与 FOE 抗衡的阶段不要试图硬拼，应先仔细观察、摸清它们的行动规律，设法绕过 FOE 前往迷宫的更深阶层，等队伍强大后再回头挑战——这也是“《世界树迷宫》系列”的特色之一。本作中还可以利用陷阱、火焰或荆棘等迷宫要素让 FOE 受创，趁它们虚弱的状态下发起突袭。

### 地图画面

下屏幕显示的是迷宫地图，玩家们可以亲手用触控笔绘制地图，或是在 Option 中把“AUTO MAP”一项调成“FULL”、交由系统自动完成，不过右下角的各种图标还是得手动拖到地图上。本作沿袭了《Persona Q 暗影迷宫》时的改良，采集点、宝箱等图标都是会根据地图的情况动态变化的，非常贴心。

地图上还会显示 FOE 的活动情况，三角形表示 FOE 的面部朝向，白色表明其处在静止休息状态，紫色表示其尚未发现玩家，红色代表其已看到玩家并进入警戒状态。FOE 图标周围散发的斗气颜色表明其与玩家之间的实力对比，危险度按蓝、黄、红色逐级提升，特殊的紫色斗气表示此为 BOSS 级敌人。

本作的自动导航（**オ－トパイロット**）功能更加人性化，点击中央区域的箭头图标在地图上拖动就可以迅速制定行进路线，点击右侧的开始按钮后，队伍就会自动按照路线行进。此外当本层的迷宫区域探索到一定程度时，调查通往下一层的楼梯时其会自动变成金色。此后在阶层列表中指定层数，并在地图上点击金色的楼梯，队伍就能直接传送到该点，非常方便实用。

最后介绍地图的坐标规则，本文以（XY–x,y）的形式表示坐标：前面大写的 XY 为大范围的横纵坐标、即地图上方的数字和左侧的字母，比如左图中玩家图标位于（3D）区域、箭头和楼梯图标都位于（3E）区域；后面小写的 xy 为小范围的横纵坐标。仍然以本图为例，玩家的位置是（3D–1,3）、宝箱位于（3C–2,5）。初玩本系列的玩家最好尽快适应这种坐标形式。

## 战斗系统

### 基本指令

“《世界树迷宫》系列”采用标准的回合制战斗，本作的 7 项基本指令功能如下。另外，在战斗中按 L 键后全队会自动使用武器展开通常攻击，直到分出胜负，再按一次 L 键解除。按 R 键则可调出怪物图鉴，已经击倒过 1 次的敌人能直接显示其 HP 和攻防资料，以及对各种属性、封印和异常状态的耐性情况，“◎＜○＜△＜ × ＜—”表示耐性由低到高（初次遭遇的敌人可以用道具“解析グラス”来显示其资料）。

ATTACK：用所装备的武器进行攻击，攻击属性依武器而定。

SKILL：使用已习得的技能，因部位遭到封印、TP 不足等原因无法使用的技能以灰色字体表示。

DEFENCE：展开防守，本回合受到物理、属性攻击时的伤害都会减轻，对中毒伤害也

有效。防御中也不容易被封印或附加异常状态。

ITEM：打开行囊、使用队伍当前持有的消耗型道具。

MOVE：可随时改变角色的前、后列站位，无需消耗行动次数。

FORCE：消耗全部 FORCE 槽、3 个回合内进入 FORCE BOOST 状态，不同职业在该状态下有着不同的效果，FORCE BREAK 技只有在此状态下才能发动。具体后文详细介绍。

ESCAPE：全员从当前战斗撤离，BOSS 战往往不可用，脚封状态下逃跑必定失败。

## 阵型站位 & 攻击范围

战斗中敌我双方的站位都分为前、后两列，我方前列的角色更容易成为敌人攻击的目标，反之后列角色受到攻击的几率相对较低，可以根据战况灵活地用 MOVE 指令调整站位。

攻击则根据射程分为“近接型”和“远隔型”——近接型攻击不能命中间隔两列的目标，即我方后列角色无法对敌方后列单位展开近接攻击，反之亦然，当近接攻击命中隔列的目标时，伤害会有所削减；远隔型攻击可以瞄准对方任意位置的单位，且不会因为站位而有威力上的削减。故利用此特性，将防御力较弱的职业、以及能进行远程攻击的职业排在后列，能够有效地提高战场存活率。除了射程外，攻击还可根据目标范围和命中效果分为以下几种类型。

单体型：攻击只锁定敌方单体。

贯通型：能够同时攻击到前后两列位于一排上的目标，但近接型攻击对后列单位的贯通伤害会有所削减。

扩散型：攻击在命中目标后，伤害会波及到其左右两侧的单位，扩散伤害会有所削减。

一列型：同时攻击前列或后列横向上的全部目标，伤害基本均等。

全体型：以敌方全体为攻击目标。注意，自身在后列发动近接型全体攻击时，依旧无法命中敌方后列单位。

随机型：以敌方一列或全体为范围、对随机目标展开攻击，当仅有一个敌人时往往能对它进行复数次攻击。

## 行动补正 & 攻击属性

我方角色在战斗中的行动速度除了受敏捷（AGI）的影响外，还会因身上装备的不同而有一定程度的行动顺序补正，具体如下。此外，部分技能也对行动顺序有一定的影响。

| 顺序影响 | 所用装备 |
|---|---|
| 行动加快 | 弓、靴、项圈 |
| 行动加快少许 | 鞭、爪、服、手套 |
| 行动无变化 | 剑、枪、轻铠、头盔、饰品 |
| 行动减慢少许 | 刀、斧、杖、盾 |
| 行动减慢 | 重铠 |
| 行动大幅减慢 | 铳 |

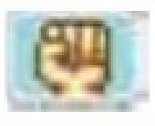
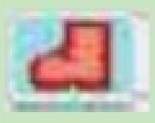
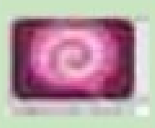
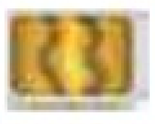
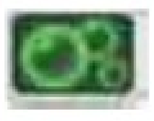
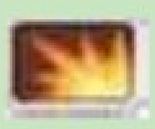
攻击属性可分为 7 类：斩、突、坏、炎、冰、雷以及特殊的“无”属性。前三种是物理属性，主要由武器决定，剑、鞭、刀的通常攻击为斩属性，枪、铳、弓的通常攻击为突属性，斧、杖、爪的通常攻击为坏属性。但部分技能的属性会与武器有所不同，不能一概而论，比如装备刀的武士就拥有斩、突、坏 3 种属性的招式。在怪物图鉴中可查看击倒过的敌人对斩、突、坏、炎、冰、雷这 6 种属性的耐性情况，但“无”属性无法看到，针对弱点才能有效地造成伤害，部分特殊素材更是要用指定属性的攻击击杀敌人才有机会掉落。

## 特殊效果 & 异常状态

战斗中敌我双方的状态经常会发生变化，主要包括强化、弱体、封印和异常状态这 4 种情况，合理利用改变状态的技能和道具才能缩小敌我间的实力差距，甚至是封住敌方的强力招式。在战斗中按 Y 键可以查看我方角色的状态栏，对于同个单位，强化和弱体状态最多同时各有 3 种、封印效果最多同时存在 3 种、异常状态最多只能存在 1 种，不同状态的持续回合数相互独立。当强化 / 弱体状态超过 3 种时，新种类的效果会自动把剩余回合数最少的一种覆盖，在效果发动期间再次使用同种技能则可以延长持续的回合数，同一种类的强化和弱化效果则会相互抵消，比如物理攻击力下降的技能可以取消敌方提升物理攻击力的状态。

大部分异常状态和封印效果随着战斗的进行有一定几率自动解除，战斗结束后也

会全部消除，惟一的例外是石化，一旦我方全员被石化，也是会宣告 Game Over 的。陷入石化或战斗不能状态的角色，只能依靠道具、技能或宿屋的治疗解除。

| 图标 | 封印 / 异常状态 | 效果 |
|---|---|---|
| | 头封 | TEC 暂时 –15%，无法使用头、口相关的技能 |
|  | 腕封 | STR 暂时 –50%，无法使用腕部相关的技能 |
|  | 脚封 | AGI 暂时 –50%，无法使用脚部相关的技能，无法回避、移动或逃走 |
| | 睡眠 | 无法行动或回避，受到的伤害为 1.5 倍，被攻击后就会醒来 |
|  | 混乱 | 不受控制胡乱行动且无法回避，有可能攻击己方同伴 |
|  | 麻痹 | 行动有 50% 的几率被中断，不能行动时也无法回避 |
| | 恐怖 | 行动有 50% 的几率被中断，不能行动时 TP 每回合减少 10% |
|  | 中毒 | 无视防御力，每回合结束时 HP 自动减少一定量 |
| | 诅咒 | 攻击对手时会受到伤害值 50% 的反噬，但击倒敌人时不会受损伤 |
| | 盲目 | 命中率大幅下降至 1/3，且无法回避 |
|  | 眩晕 | 行动被强制中断，效果仅该回合 |
| | 石化 | 无法行动、回避为 0，但此状态下对全属性的抗性上升 |

## FORCE 技

传承自《世界树 II》的 FORCE 系统在本作中进一步升华，与前作的 BOOST 技截然不同。队伍每次进入迷宫探索时全员的 FORCE 槽都是全满的，在战斗中选择该指令就会进入 3 个回合的 FORCE BOOST 状态，不同职业在此状态下的强化效果有所不同，具体请参看下表。3 个回合结束后强化效果解除，FORCE 槽也全部清空，FORCE 槽会随着角色的行动自动积蓄，一旦再次蓄满，就又可以使用了。

此外，在 FORCE BOOST 状态期间，角色还能发动更为强力的 FORCE BREAK 技，根据职业的差异，FORCE BREAK 技也分为强攻、回复、完全防御等截然不同的效果。但要注意，一旦发动了 FORCE BREAK 技，本次探索中该角色的 FORCE 槽就都不会再积蓄，惟有返回城镇才行，因此这也是在战斗中度过险情和逆转战局的王牌。

| 技能名称 | 技能种类 | 技能效果 | 关联职业 |
|---|---|---|---|
| フルチャ－ジ | BOOST | 3 个回合内剑、斧的通常攻击、专用技能必定会心 | 剑士（ソ－ドマン） |
| フルゲイン | BREAK | 对敌方单体发动强力的近接斩属性攻击 | 剑士（ソ－ドマン） |
| 梦幻残影 | BOOST | 3 个回合内回避率大幅上升，弓箭攻击命中时展开追击 | 游侠（レンジャ－） |
| 五月雨击ち | BREAK | 对敌方全体随机发动 16 次远隔突属性攻击（对同一目标最多攻击 4 次） | 游侠（レンジャ－） |
| 大盾の守护 | BOOST | 3 个回合内防御系技能的伤害减轻率上升 | 圣骑士（パラディン） |
| 完全防御 | BREAK | 本回合内对我方全体的全部攻击无效化 | 圣骑士（パラディン） |
| トランス | BOOST | 3 个回合内对处在封印、异常状态的敌人伤害上升 | 暗黑猎手（ダ－クハンタ－） |
| ロ－ズプリズン | BREAK | 对敌方单体发动近接斩属性攻击，高几率附加头、腕、脚封 + 中毒效果 | 暗黑猎手（ダ－クハンタ－） |
| 集中治疗 | BOOST | 3 个回合内自身使用回复系技能的效果和行动速度上升，且消耗 TP 减半 | 医术师（メディック） |
| 超医术 | BREAK | 回复我方全体的 HP，并解除战斗不能、封印、异常和弱体化状态 | 医术师（メディック） |
| 定量分析 | BOOST | 3 个回合内命中敌方弱点属性时伤害上升 | 炼金术师（アルケミスト） |
| 超热核の术式 | BREAK | 对敌方全体发动强力的远隔无属性攻击 | 炼金术师（アルケミスト） |
| 长期决战の歌 | BOOST | 3 个回合内我方强化状态回合数不会减少，且不会被敌方解除 | 吟游诗人（バ－ド） |
| 最终决战の军歌 | BREAK | 回合结束前，我方造成的伤害上升，受到的伤害减轻 | 吟游诗人（バ－ド） |
| 不动 | BOOST | 架构的回合数不会减少，且不会因无双连击解除，架构中发动刀系技能消耗 TP 减半 | 武士（ブシド－） |
| 一闪 | BREAK | 对敌方全体发动强力的远隔斩属性攻击，一定几率附加即死效果 | 武士（ブシド－） |
| 咒いの侵食 | BOOST | 3 个回合内封印、异常状态的成功率上升，且敌方弱体状态的回合数不会减少 | 咒术师（カ－スメ－カ－） |
| 黑雾の咒言 | BREAK | 敌方全体已附着的封印、异常状态进一步持续 | 咒术师（カ－スメ－カ－） |
| 巫剑の力 | BOOST | 3 个回合内目标不处在异常状态也可以发动巫剑系技能的追加效果 | 巫医（ドクトルマグス） |
| 大巫术：精灵衣 | BREAK | 回复我方全体的 HP，封印、异常状态解除，并在回合结束前防御全部负面效果 | 巫医（ドクトルマグス） |
| アクトブ－スト | BOOST | 3 个回合内铳系技能可以连续发动两次（但第 2 发的威力会下降） | 枪手（ガンナ－） |
| 至高の魔弹 | BREAK | 对敌方单体发动强力的远隔突属性攻击，高几率附加眩晕效果 | 枪手（ガンナ－） |
| 舍て身の心 | BOOST | 3 个回合内 HP 变为 3 倍 | 宠物（ペット） |

| 技能名称 | 技能种类 | 技能效果 | 关联职业 |
|---|---|---|---|
| 究极がまん | BREAK | 本回合内承受所有攻击，并在回合结束时对敌方全体发动近接坏属性攻击 | 宠物（ペット） |
| 胜利への誓い | BOOST | 3 个回合内自身使用的号令系技能效果全体化，且消耗 TP 减半 | 王子 / 公主（プリンス＆プリンセス） |
| 高洁の证 | BREAK | 回复我方全体的 HP、TP | 王子 / 公主（プリンス＆プリンセス） |
| 变身 | BOOST | 3 个回合内变身，最大 HP、全部攻击力上升 | 巨龙骑士（ファフニ－ル） |
| イグニ－トレイ | BREAK | 对敌方单体发动强力的炎＋冰＋雷复合属性攻击 | 巨龙骑士（ファフニ－ル） |
| アカシックノヴァ | BREAK | 对敌方全体发动强力的炎＋冰＋雷复合属性攻击 | 巨龙骑士（ファフニ－ル） |
| メテオスラッシュ | — | 对敌方单体发动强力的坏属性攻击，每次变身只能用一次 | 巨龙骑士（ファフニ－ル） |
| パワ－セル | — | 变身中受到致命伤害时，有一次能以 1 点 HP 的状态存活 | 巨龙骑士（ファフニ－ル） |
| エクステンド | — | 自身的 FORCE BOOST 槽持续时间回复成 3 个回合 | 巨龙骑士（ファフニ－ル） |
| 自己再生 | — | 变身中每回合结束时回复自身的 HP | 巨龙骑士（ファフニ－ル） |
| アクセラレ－ト | — | 次回合处在变身状态时，能连续执行 3 次指令 | 巨龙骑士（ファフニ－ル） |

注：巨龙骑士的最后 6 项技能随着故事模式的主线剧情逐步解锁，后 5 种技能只能在 FORCE BOOST 状态使用，但发动并不会解除该状态。

## 职业技能

本作的职业数量达到系列最多的 14+1 种（最后一种为 DLC 职业），“巨龙骑士”为故事模式限定的职业，通关后才能在经典模式使用，经典模式则有“宠物”这一特有职业。下面介绍本作所有职业的技能，不包括 DLC 职业高原部族（ハイランダ－）。以“マスタリ－”系技能为习得条件时，满足条件后上级技能会自动解锁 1 级状态。本作还非常厚道地显示了技能所关联的能力数据以及发动的部位，方便玩家查询。

## 剑士（ソ-ドマン）

| 技能名称 | 习得条件 | 技能效果（备注） |
|---|---|---|
| 剑マスタリ－ | — | 可习得剑系技能，装备剑时攻击力上升 |
| レイジングエッジ | 剑マスタリ－Lv1 | 对敌方单体发动近接斩属性攻击 |
| トルネ－ド | 剑マスタリ－Lv3 | 对敌方单体发动带扩散效果的近接斩属性攻击（扩散伤害固定为一半） |
| パワ－スラップ | 剑マスタリ－Lv5 | 对敌方单体发动低命中率的近接斩属性攻击，落空时一定几率对敌方全体附加盲目效果（升级后命中率下降，盲目成功率上升） |
| ハヤブサ驱け | 剑マスタリ－Lv10 | 对敌方复数体发动随机次数的近接斩属性攻击（升级后攻击目标增多，但对同一目标不会攻击两次） |
| ハリケ－ン | トルネ－ド Lv5、ハヤブサ驱け Lv5 | 对敌方全体发动随机 6 次近接斩属性攻击（次回合不能使用技能） |
| 斧マスタリ－ | — | 可习得斧系技能，装备斧时攻击力上升 |
| ブ－メランアクス | 斧マスタリ－Lv1 | 对敌方单体发动远隔坏属性攻击 |
| ヘッドバッシュ | 斧マスタリ－Lv3 | 对敌方单体发动近接坏属性攻击，一定几率附加头封效果 |
| スタンスマッシュ | 斧マスタリ－Lv5 | 对敌方单体发动近接坏属性攻击，一定几率附加眩晕效果 |
| パワ－ゲイン | 斧マスタリ－Lv10 | 对敌方单体发动强力的近接坏属性攻击（发动极慢） |
| ヘヴィショック | ヘッドバッシュ Lv5、パワ－ゲイン Lv5 | 对敌方单体发动近接坏属性攻击，越使用威力越大，TP 消耗越多（每次使用威力上升 25%，效果最多累积 4 次） |
| HP ブ－スト | — | 最大 HP 上升 |
| ウォ－クライ | HP ブ－スト Lv5 | 3 个回合内自身与同列同伴的物理、属性攻击力上升，但物理、属性防御力下降（升级后持续回合数延长） |
| TP ブ－スト | — | 最大 TP 上升 |

| 技能名称 | 习得条件 | 技能效果（备注） |
| --- | --- | --- |
| トライチャ－ジ | TP ブ－スト Lv5 | 次回合结束前，造成的伤害、命中率、封印异常状态成功率上升（效果中通常攻击必定会心） |
| チェイスファイア | ウォ－クライ Lv3、トライチャ－ジ Lv3 | 本回合内对受到我方炎属性攻击的敌人发动追击（升级后追击次数增加） |
| チェイスフリ－ズ | ウォ－クライ Lv3、トライチャ－ジ Lv3 | 本回合内对受到我方冰属性攻击的敌人发动追击（升级后追击次数增加） |
| チェイスショック | ウォ－クライ Lv3、トライチャ－ジ Lv3 | 本回合内对受到我方雷属性攻击的敌人发动追击（升级后追击次数增加） |
| 物理攻击ブ－スト | — | 物理攻击力上升 |
| フェンサ－ | 物理攻击ブ－スト Lv5 | 通常攻击的会心率、会心攻击时的伤害上升 |
| ダブルアタック | フェンサ－Lv5 | 通常攻击有一定几率发动二连击 |
| 物理防御ブ－スト | — | 物理防御力上升 |
| ソ－ドブレイク | 物理防御ブ－スト Lv5 | 用所持的武器对敌方单体发动攻击，目标在回合结束前物理攻击力下降 |
| 采掘 | — | 在采掘点获得的素材数增加 |

## 游侠（レンジャ－）

| 技能名称 | 习得条件 | 技能效果（备注） |
| --- | --- | --- |
| 弓マスタリ－ | — | 可习得弓系技能，装备弓时物理攻击力上升 |
| フランクショット | 弓マスタリ－Lv1 | 对敌方一列发动远隔突属性攻击 |
| ブラインドアロ－ | 弓マスタリ－Lv3 | 对敌方单体发动远隔突属性攻击，一定几率附加盲目效果 |
| スリ－プアロ－ | 弓マスタリ－Lv3 | 对敌方单体发动远隔突属性攻击，一定几率附加睡眠效果 |
| パライズアロ－ | 弓マスタリ－Lv3 | 对敌方单体发动远隔突属性攻击，一定几率附加麻痹效果 |
| ドロップショット | 弓マスタリ－Lv5 | 对敌方单体发动远隔突属性攻击，对后列的目标伤害上升（后列目标伤害固定为两倍） |
| サジタリウスの矢 | ドロップショット Lv10 | 2 个回合后的回合开始时，对敌方单体发动远隔突属性攻击，一定几率附加眩晕效果 |
| ダブルショット | 弓マスタリ－Lv7 | 对敌方单体发动 2 次远隔突属性攻击 |
| エイミングフット | 弓マスタリ－Lv10 | 弓系技能对敌方造成伤害时，一定几率附加脚封效果 |
| 素早さブ－スト | — | 命中率、回避率、行动速度上升 |
| トリックステップ | 素早さブ－スト Lv1 | 3 个回合内敌方单体的命中率下降（升级后持续回合数延长） |
| チェインダンス | 素早さブ－スト Lv3 | 本回合内容易成为敌人的攻击目标，自身的回避率上升（升级后持续回合数延长） |
| 胧矢 | ダブルショット Lv2、チェインダンス Lv4 | 对敌方单体发动远隔突属性攻击（前一回合回避敌人攻击方能使用，必定命中） |
| スケ－プゴ－ト | 素早さブ－スト Lv7 | 本回合内指定我方单体保护全队，且目标受到的伤害减轻（升级后保护次数增加） |
| アザ－ズステップ | 素早さブ－スト Lv10 | 指定我方单体一定几率在回合开始时最先行动 |
| 危机感知 | — | 一定几率令敌方的偷袭无效 |
| オウルアイ | 危机感知 Lv1 | 一定步数内，在地图上显示周围的宝箱、隐藏通路、楼梯、FOE 和采集点（升级后效果步数增加，显示范围扩大） |
| 奇袭 | 危机感知 Lv3 | 一定步数内，遇敌时先发制人的几率上升（升级后效果步数增加） |
| 警戒步行 | 危机感知 Lv5 | 一定步数内，移动时的遇敌率下降（升级后效果步数增加） |
| HP ブ－スト | — | 最大 HP 上升 |
| 简易手当 | HP ブ－スト Lv5 | 探索中回复我方单体的 HP（5 级后可以回复战斗不能状态） |
| エフィシエント | 简易手当 Lv3 | 3 个回合内，HP 回复道具的效果范围、回复量上升 |
| TP ブ－スト | — | 最大 TP 上升 |
| 抑制攻击ブ－スト | — | 封印、异常状态的成功率上升 |
| 野生の勘 | — | 采取、伐采、采掘时能获得追加素材 |

## 圣骑士（パラディン）

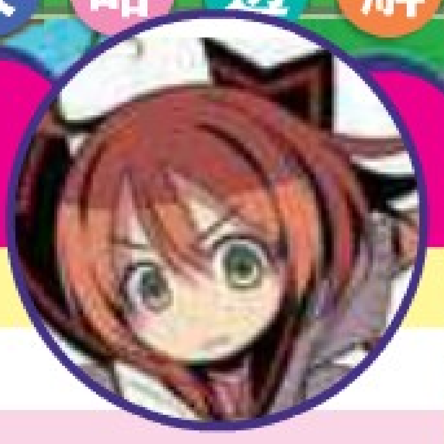
| 技能名称 | 习得条件 | 技能效果（备注） |
| --- | --- | --- |
| 盾マスタリ－ | — | 可习得盾系技能，装备盾时有一定几率令物理攻击无效化 |
| フロントガ－ド | 盾マスタリ－Lv1 | 本回合内对我方前列的物理伤害减轻 |
| バックガ－ド | 盾マスタリ－Lv1 | 本回合内对我方后列的物理伤害减轻 |
| キ－プガ－ド | フロントガ－ド Lv3、バックガ－ド Lv3 | 次回合结束前，对我方单体的物理伤害减轻（发动中不能使用其他防御技能） |

| 技能名称 | 习得条件 | 技能效果（备注） |
|---|---|---|
| ファイアガ－ド | 盾マスタリ –Lv3 | 本回合内一定几率防御对我方全体的炎属性攻击（5 级伤害彻底无效、10 级吸收属性伤害） |
| フリ－ズガ－ド | 盾マスタリ –Lv3 | 本回合内一定几率防御对我方全体的冰属性攻击（5 级伤害彻底无效、10 级吸收属性伤害） |
| ショックガ－ド | 盾マスタリ –Lv3 | 本回合内一定几率防御对我方全体的雷属性攻击（5 级伤害彻底无效、10 级吸收属性伤害） |
| ヒ－ルガ－ド | 盾マスタリ –Lv5 | 回复我方单体的 HP，回合结束前对目标的物理伤害减轻 |
| シ－ルドスマイト | 盾マスタリ –Lv7 | 对敌方单体发动近接坏属性攻击，一定几率附加腕封效果 |
| シ－ルドラッシュ | シ－ルドスマイト Lv5 | 对敌方全体发动近接坏属性攻击，3 个回合内目标的物理攻击力下降 |
| センチネルガ－ド | 盾マスタリ –Lv10 | 本回合内我方全体的防御力与自身相同，受到的全部伤害减轻（次回合不能使用防御技能） |
| 物理防御ブ－スト | — | 物理防御力上升 |
| 挑发 | 物理防御ブ－スト Lv1 | 3个回合内容易成为敌人的攻击目标,自身防御力上升(升级后持续回合数延长) |
| 先制挑发 | 挑发 Lv5 | 战斗开始时有一定几率自动发动挑发 |
| 浑身ディフェンス | 物理防御ブ－スト Lv3 | 3 个回合内物理防御力上升（升级后持续回合数延长） |
| パリング | 物理防御ブ－スト Lv5 | 对与自身同列的同伴的物理攻击，有一定几率无效化 |
| 属性防御ブ－スト | — | 属性防御力上升 |
| ラインキュア | 属性防御ブ－スト Lv3 | 回复我方一列的 HP |
| ラインヒ－ル | ラインキュア Lv5 | 大幅回复我方一列的 HP |
| 决死の觉悟 | 属性防御ブ－スト Lv5 | 受到致命伤害时，有一定几率以 1 点 HP 的状态存活 |
| 加护の铠 | 属性防御ブ－スト Lv10 | 3 个回合内对自身的封印、弱化、异常状态，有一定几率无效化（升级后持续回合数延长） |
| HP ブ－スト | — | 最大 HP 上升 |
| 猛进逃走 | HP ブ－スト Lv3 | 消耗我方全体的 HP 从战斗中逃走，返回最后使用过的楼梯或树海磁轴（升级后消耗 HP 减少） |
| TP ブ－スト | — | 最大 TP 上升 |
| 采掘 | — | 在采掘点获得的素材数增加 |

## 暗黑猎手（ダ - クハンタ - ）

| 技能名称 | 习得条件 | 技能效果（备注） |
|---|---|---|
| 鞭マスタリ－ | — | 可习得鞭系技能，装备鞭时攻击力上升 |
| ヘッドボンデ－ジ | 鞭マスタリ –Lv1 | 对敌方单体发动近接斩属性攻击，一定几率附加头封效果 |
| ア－ムボンデ－ジ | 鞭マスタリ –Lv1 | 对敌方单体发动近接斩属性攻击，一定几率附加腕封效果 |
| レッグボンデ－ジ | 鞭マスタリ –Lv1 | 对敌方单体发动近接斩属性攻击，一定几率附加脚封效果 |
| エクスタシ－ | ヘッドボンデ－ジ Lv7、ア－ムボンデ－ジ Lv7、レッグボンデ－ジ Lv7 | 对敌方单体发动近接斩属性攻击，目标的封印效果越多、威力越大（每 1 个封印威力上升 210%） |
| アナコンダ | 鞭マスタリ –Lv5 | 对敌方单体发动近接斩属性攻击，一定几率附加中毒效果（升级后毒伤害增加） |
| ブラッドル－ジュ | 鞭マスタリ –Lv10 | 对敌方单体发动近接斩属性攻击，目标处在封印状态时，封印有一定几率扩散给左右的敌人 |
| 剑マスタリ－ | — | 可习得剑系技能，装备剑时攻击力上升 |
| ヒュプノバイト | 剑マスタリ –Lv1 | 对敌方单体发动近接斩属性攻击，一定几率附加睡眠效果 |
| ショックバイト | 剑マスタリ –Lv1 | 对敌方单体发动近接斩属性攻击，一定几率附加麻痹效果 |
| ミラ－ジュバイト | 剑マスタリ –Lv1 | 对敌方单体发动近接斩属性攻击，一定几率附加混乱效果 |
| ソウルリベレイト | ヒュプノバイト Lv7、ショックバイト Lv7、ミラ－ジュバイト Lv7 | 对敌方单体发动近接斩属性攻击，目标处在异常状态时威力上升（命中后异常状态解除） |
| ドレインバイト | 剑マスタリ –Lv5 | 对敌方单体发动近接斩属性攻击，伤害值的 25% 回复我方同列的 HP |
| スコ－ピオン | 剑マスタリ –Lv10 | 对敌方单体发动带扩散效果的近接斩属性攻击，左右的敌人处在异常状态时，目标高几率石化 |
| HP ブ－スト | — | 最大 HP 上升 |
| テップテ－ション | HP ブ－スト Lv4 | 回合结束前敌方单体有一定几率无法行动，且受到的伤害上升 |
| TP ブ－スト | — | 最大 TP 上升 |
| ハ－トバインド | TP ブ－スト Lv4 | 3 个回合内敌方单体的回避率下降 |
| 物理攻击ブ－スト | — | 物理攻击力上升 |
| トラッピング | 物理攻击ブ－スト Lv10 | 当敌人对自身或左右的同伴发动物理攻击时，以近接斩属性攻击展开还击 |
| トラッピング II | 物理攻击ブ－スト Lv10 | 当敌人对自身或左右的同伴发动属性攻击时，以近接斩属性攻击展开还击 |
| 抑制攻击ブ－スト | — | 封印、异常状态的成功率上升 |
| スネ－クアイ | 抑制攻击ブ－スト Lv3 | 3 个回合内敌方单体的防御力下降，目标处在封印或异常状态时效果上升 |
| 七转八起 | スネ－クアイ Lv5 | 封印、异常状态附加失败时，次回合的成功率上升 |
| 伐采 | — | 在伐采点获得的素材数增加 |

## 医术师（メディック）



| 技能名称 | 习得条件 | 技能效果（备注） |
|---|---|---|
| 回复マスタリ－ | — | 可习得回复系技能，HP 回复技的回复量上升 |
| キュア | 回复マスタリ –Lv1 | 回复我方单体的 HP |
| エリアキュア | キュア Lv5 | 回复我方全体的 HP |
| バインド リカバリ | 回复マスタリ –Lv3 | 解除我方单体的封印状态（5 级目标为一列、10 级目标为全体） |
| リフレッシュ | 回复マスタリ –Lv3 | 解除我方单体的异常状态（5 级目标为一列、10 级目标为全体） |
| リザレクション | バインド リカバリ Lv3、リフレッシュ Lv3 | 治疗我方单体的战斗不能状态 |
| ハイリジエネ | リザレクション Lv2 | 3 个回合内在回合结束时回复我方单体的 HP |
| ヒ－リング | 回复マスタリ –Lv5 | 大幅回复我方单体的 HP |
| ラインヒ－ル | ヒ－リング Lv3 | 大幅回复我方一列的 HP |
| エリアヒ－ル | ラインヒ－ル Lv5 | 大幅回复我方全体的 HP |
| チェイスヒ－ル | 回复マスタリ –Lv7 | 本回合内指定的我方单体受到伤害时，回复目标的 HP（升级后回复次数增加） |
| ディレイヒ－ル | チェイスヒ－ル Lv5 | 次回合开始时回复我方全体的 HP |
| オ－バ－ヒ－ル | 回复マスタリ –Lv10 | 次回合结束前 HP 回复技的回复量上升，且可以超过目标的 HP 最大值 |
| 杖マスタリ－ | — | 可习得杖系技能，装备杖时物理攻击力、最大 TP 上升 |
| ヘヴィストライク | 杖マスタリ –Lv1 | 对敌方单体发动近接坏属性攻击，一定几率附加眩晕效果 |
| メディカルロッド | 杖マスタリ –Lv5 | 对敌方单体发动近接坏属性攻击，目标在 3 个回合内属性防御力下降 |
| バイタルヒット | 杖マスタリ –Lv10 | 对敌方单体发动近接坏属性攻击（我方全体的残余 HP 越多、威力越大） |
| HP ブ－スト | — | 最大 HP 上升 |
| 最后の愈し | HP ブ－スト Lv3 | 自身战斗不能时，有一定几率回复我方全体的 HP |
| TP ブ－スト | — | 最大 TP 上升 |
| 博识 | TP ブ－スト Lv3 | 怪物的素材掉落率上升 |
| 属性防御ブ－スト | — | 属性防御力上升 |
| 警戒斥候 | 属性防御ブ－スト Lv3 | 一定步数内，伤害地形的伤害量减轻 |
| 物理攻击ブ－スト | — | 物理攻击力上升 |
| 采取 | — | 在采取点获得的素材数增加 |

## 炼金术师（アルケミスト）

| 技能名称 | 习得条件 | 技能效果（备注） |
|---|---|---|
| 术式マスタリ－ | — | 可习得术式系技能，术式的伤害上升 |
| 火の术式 | 术式マスタリ –Lv1 | 对敌方单体发动远隔炎属性攻击 |
| 火炎の术式 | 火の术式 Lv5 | 对敌方单体发动带扩散效果的炎属性攻击 |
| 冰の术式 | 术式マスタリ –Lv1 | 对敌方单体发动远隔冰属性攻击 |
| 冰结の术式 | 冰の术式 Lv5 | 对敌方单体发动贯通前后列的冰属性攻击 |
| 雷の术式 | 术式マスタリ –Lv1 | 对敌方单体发动远隔雷属性攻击 |
| 电击の术式 | 雷の术式 Lv5 | 对敌方一列发动远隔雷属性攻击 |
| 暴走の术式 | 火炎の术式 Lv3、冰结の术式 Lv3、电击の术式 Lv3 | 对敌方全体发动随机 5 次的远隔炎、冰、雷属性攻击（属性随机） |
| 大爆炎の术式 | 术式マスタリ –Lv5 | 对敌方全体发动远隔炎属性攻击 |
| 大冰岚の术式 | 术式マスタリ –Lv5 | 对敌方全体发动远隔冰属性攻击 |
| 大雷光の术式 | 术式マスタリ –Lv5 | 对敌方全体发动远隔雷属性攻击 |
| 压缩炼金术 | 大爆炎の术式 Lv3、大冰岚の术式 Lv3、大雷光の术式 Lv3 | 3 个回合内自身使用全体属性攻击时范围变成单体，但威力上升 |
| 核热の术式 | 术式マスタリ –Lv10 | 对敌方单体发动远隔无属性攻击 |
| 术掌マスタリ－ | — | 可习得术掌系技能，术掌的伤害上升 |
| 炎击の术掌 | 术掌マスタリ –Lv1 | 对敌方单体发动近接炎属性攻击，次回合结束前自身的攻击炎属性化（前列专用） |
| 冰击の术掌 | 术掌マスタリ –Lv1 | 对敌方单体发动近接冰属性攻击，次回合结束前自身的攻击冰属性化（前列专用） |
| 雷击の术掌 | 术掌マスタリ –Lv1 | 对敌方单体发动近接雷属性攻击，次回合结束前自身的攻击雷属性化（前列专用） |
| 扩散の术掌 | 术掌マスタリ –Lv5 | 术掌系技能命中敌方弱点属性时，有一定几率对目标左右的敌人造成伤害 |
| 加击の术掌 | 术掌マスタリ –Lv10 | 在回合结束时，对术掌系技能命中的敌人再度发动同属性攻击 |
| TP ブ－スト | — | 最大 TP 上升 |
| 千里眼の术式 | TP ブ－スト Lv5 | 在地图上显示周围的宝箱、隐藏通路、楼梯、FOE 和采集点（升级后显示范围扩大） |
| HP ブ－スト | — | 最大 HP 上升 |
| 属性攻击ブ－スト | — | 属性攻击力上升 |
| 属性防御ブ－スト | — | 属性防御力上升 |
| 伐采 | — | 在伐采点获得的素材数增加 |

## 吟游诗人（バ-ド）

| 技能名称 | 习得条件 | 技能效果（备注） |
|---|---|---|
| 歌マスタリ－ | — | 可习得歌系技能，战斗中使用歌的行动速度上升、TP 消耗减少 |
| 猛き战いの舞曲 | 歌マスタリ –Lv1 | 3 个回合内我方全体的物理、属性攻击力上升 |
| 圣なる守护の舞曲 | 歌マスタリ –Lv1 | 3 个回合内我方全体的物理、属性防御力上升 |
| 活力の重奏 | 猛き战いの舞曲 Lv3、圣なる守护の舞曲 Lv3 | 回合结束前，处于歌技能强化效果的我方消耗 TP 会按一定比例回复 |
| 轻业の旋律 | 歌マスタリ –Lv3 | 3 个回合内我方全体的回避率上升 |
| 慧眼の旋律 | 歌マスタリ –Lv3 | 3 个回合内我方全体的命中率上升 |
| 韦驮天の重奏 | 轻业の旋律 Lv3、慧眼の旋律 Lv3 | 回合结束前，处于歌技能强化效果的我方行动速度上升 |
| 火剧の序曲 | 歌マスタリ –Lv5 | 3 个回合内我方单体的通常攻击附加炎属性，且攻击力上升 |
| 火幕の幻想曲 | 火剧の序曲 Lv3 | 3 个回合内敌方全体的炎属性耐性下降，我方全体的炎属性耐性上升 |
| 冰剧の序曲 | 歌マスタリ –Lv5 | 3 个回合内我方单体的通常攻击附加冰属性，且攻击力上升 |
| 冰幕の幻想曲 | 冰剧の序曲 Lv3 | 3 个回合内敌方全体的冰属性耐性下降，我方全体的冰属性耐性上升 |
| 雷剧の序曲 | 歌マスタリ –Lv5 | 3 个回合内我方单体的通常攻击附加雷属性，且攻击力上升 |
| 雷幕の幻想曲 | 雷剧の序曲 Lv3 | 3 个回合内敌方全体的雷属性耐性下降，我方全体的雷属性耐性上升 |
| 蛮族の行进曲 | 歌マスタリ –Lv7 | 3 个回合内我方全体的最大 HP 上升 |
| 生命の重奏 | 蛮族の行进曲 Lv3 | 回合结束前，处于歌技能强化效果的我方受到伤害时回复一次 HP |
| 音の反响 | 活力の重奏 Lv3、韦驮天の重奏 Lv3、生命の重奏 Lv3 | 将我方单体附加的强化状态全部复制给另一名同伴 |
| 耐邪の镇魂歌 | 歌マスタリ –Lv10 | 3 个回合内我方全体的封印、异常状态耐性上升 |
| 素早さブ－スト | — | 命中率、回避率、行动速度上升 |
| 魅惑の小夜曲 | 素早さブ－スト Lv3 | 一定步数内，移动时的遇敌率上升（升级后效果步数增加） |
| 阳气な行进曲 | 素早さブ－スト Lv7 | 一定步数内，移动时回复我方全体的 TP（升级后效果步数增加） |
| HP ブ－スト | — | 最大 HP 上升 |
| 愈しのリズム | HP ブ－スト Lv5 | 回合结束且自身处在强化状态时，回复自身的 HP |
| TP ブ－スト | — | 最大 TP 上升 |
| ホ－リ－ギフト | TP ブ－スト Lv10 | 战斗获得的经验值上升 |
| 采取 | — | 在采取点获得的素材数增加 |

## 武士（ブシド -）

| 技能名称 | 习得条件 | 技能效果（备注） |
|---|---|---|
| 刀マスタリ－ | — | 可习得刀系技能，装备刀时物理攻击力上升 |
| 上段の构え | 刀マスタリ –Lv1 | 上段构的效果回合数增加，架构时物理攻击力上升（10 级后战斗开始时有一定几率自动发动） |
| 逆袈裟 | 上段の构え Lv1 | 对敌方单体发动近接斩属性攻击，2 个回合内进入上段构状态 |
| 斩马 | 上段の构え Lv3 | 上段构专用技，对敌方单体发动近接斩属性攻击 |
| 卸し焰 | 斩马 Lv3 | 上段构专用技，对敌方一列发动近接斩 + 炎属性攻击 |
| ツバメがえし | 上段の构え Lv5 | 上段构专用技，对敌方单体发动复数次近接斩属性攻击（升级后攻击次数增加） |
| 青眼の构え | 刀マスタリ –Lv1 | 青眼构的效果回合数增加，架构时物理防御力上升（10 级后战斗开始时有一定几率自动发动） |
| 贯突 | 青眼の构え Lv1 | 对敌方单体发动近接突属性攻击，2 个回合内进入青眼构状态 |
| 小手讨ち | 青眼の构え Lv3 | 青眼构专用技，对敌方单体发动近接突属性攻击，一定几率附加腕封效果 |
| 雷耀突き | 小手讨ち Lv3 | 青眼构专用技，对敌方单体发动贯通前后列的近接突 + 雷属性攻击 |
| 月影 | 青眼の构え Lv5 | 青眼构专用技，对敌方单体发动近接突属性攻击（发动极快） |
| 居合の构え | 刀マスタリ –Lv1 | 居合构的效果回合数增加，架构时命中率、回避率、行动速度上升（10 级后战斗开始时有一定几率自动发动） |
| 鞘击 | 居合の构え Lv1 | 对敌方单体发动近接坏属性攻击，2 个回合内进入居合构状态 |
| 首讨ち | 居合の构え Lv3 | 居合构专用技，对敌方单体发动近接斩属性攻击，一定几率附加即死效果 |
| 拔刀冰雪 | 首讨ち Lv3 | 居合构专用技，对敌方全体发动远隔斩 + 冰属性攻击 |
| 地走击 | 居合の构え Lv5 | 居合构专用技，对敌方单体发动远隔坏属性攻击 |
| 无双の构え | ツバメがえし Lv1、月影 Lv1、地走击 Lv1 | 上段、青眼、居合构专用技，3 个回合内获得所有架构状态的效果 |
| 无双连击 | 无双の构え Lv3 | 无双构专用技，对敌方单体连续发动“ツバメがえし”、“月影”、“地走击” |
| 后の先 | 刀マスタリ –Lv5 | 次回合结束前回避率与造成的伤害上升 |
| 阿吽の尾击 | 刀マスタリ –Lv10 | 架构专用技，本回合对我方通常攻击命中的目标展开追击（升级后追击次数增加） |
| 物理攻击ブ－スト | — | 物理攻击力上升 |
| 先の先 | 物理攻击ブ－スト Lv8 | 对尚未行动的敌人命中率与造成的伤害上升 |
| HP ブ－スト | — | 最大 HP 上升 |
| TP ブ－スト | — | 最大 TP 上升 |
| 采掘 | — | 在采掘点获得的素材数增加 |

## 咒术师（カ-スメ-カ-）

| 技能名称 | 习得条件 | 技能效果（备注） |
|---|---|---|
| 咒言マスタリ－ | — | 可习得咒言系技能，咒言技的封印、异常状态成功率上升 |
| 力祓いの咒言 | 咒言マスタリ –Lv1 | 3 个回合内敌方全体的物理、属性攻击力下降（升级后持续回合数延长） |
| 软身の咒言 | 咒言マスタリ –Lv1 | 3 个回合内敌方全体的物理、属性防御力下降（升级后持续回合数延长） |
| 虚弱の咒言 | 力祓いの咒言 Lv5、软身の咒言 Lv5 | 3 个回合内敌方全体的封印、异常状态耐性下降（升级后持续回合数延长） |
| 幻惑の咒言 | 咒言マスタリ –Lv3 | 一定几率对敌方一列附加盲目状态 |
| 病毒の咒言 | 咒言マスタリ –Lv3 | 一定几率对敌方一列附加中毒状态（升级后毒伤害增加） |
| 狂乱の咒言 | 咒言マスタリ –Lv3 | 一定几率对敌方一列附加混乱状态 |
| 睡眠の咒言 | 幻惑の咒言 Lv2、病毒の咒言 Lv2 | 一定几率对敌方一列附加睡眠状态 |
| 罪咎の咒言 | 病毒の咒言 Lv2、狂乱の咒言 Lv2 | 一定几率对敌方一列附加诅咒状态 |
| 封の咒言：头首 | 咒言マスタリ –Lv5 | 一定几率对敌方单体附加头封状态 |
| 封の咒言：上肢 | 咒言マスタリ –Lv5 | 一定几率对敌方单体附加腕封状态 |
| 封の咒言：下肢 | 咒言マスタリ –Lv5 | 一定几率对敌方单体附加脚封状态 |
| 畏れよ、我を | 咒言マスタリ –Lv10 | 一定几率对敌方一列附加恐慌状态 |
| 命ず、主を庇え | 畏れよ、我を Lv1 | 本回合处在恐慌状态的敌方单体替我方承受伤害（升级后保护次数增加） |
| 命ず、辈を食らえ | 畏れよ、我を Lv5 | 本回合处在恐慌状态的敌方单体攻击敌人 |
| 命ず、自ら裁せよ | 畏れよ、我を Lv10 | 本回合处在恐慌状态的敌方单体攻击自己（升级后攻击次数增加） |
| HP ブ－スト | — | 最大 HP 上升 |
| サクリファイス | HP ブ－スト Lv5 | 牺牲我方单体的生命，对敌方全体发动无属性攻击，一定几率附加同伴所处的封印、异常状态（牺牲对象的残余 HP 越多、威力越大） |
| リインカ－ネ－ト | サクリファイス Lv5 | 战斗不能状态的我方同伴有一定几率以恐慌状态复活 |
| ライフトレ－ド | HP ブ－スト Lv10 | 对敌方全体发动无属性攻击，伤害值的 25% 回复我方全体的 HP（我方全体的残余 HP 越少、威力越大） |
| 抑制攻击ブ－スト | — | 封印、异常状态的成功率上升 |
| 咒锁の恩惠 | 抑制攻击ブ－スト Lv10 | 对自身附加腕封＋脚封状态，次回合结束前封印、异常状态的成功率上升 |
| TP ブ－スト | — | 最大 TP 上升 |
| 抑制防御ブ－スト | — | 封印、异常状态的耐性上升 |
| 伐采 | — | 在伐采点获得的素材数增加 |

## 巫医（ドクトルマグス）

| 技能名称 | 习得条件 | 技能效果（备注） |
|---|---|---|
| 巫术マスタリ－ | — | 可习得巫术系技能，巫术的效果上升 |
| 巫术：再生 | 巫术マスタリ –Lv1 | 回合开始时回复我方单体的 HP，回合结束时再回复一次 |
| 巫术：再生带 | 巫术：再生 Lv5 | 回合开始时回复我方一列的 HP，回合结束时再回复一次 |
| 巫术：再生阵 | 巫术：再生带 Lv5 | 回合开始时回复我方全体的 HP，回合结束时再回复一次 |
| 巫术：鬼力化 | 巫术マスタリ –Lv3 | 3 个回合内我方单体的物理、属性攻击力上升 |
| 巫术：皮硬化 | 巫术マスタリ –Lv3 | 3 个回合内我方单体的物理、属性防御力上升 |
| 巫术：脉动 | 巫术マスタリ –Lv5 | 3 个回合内我方全体行动时，回复一次 HP |
| 巫术：呼应 | 巫术：脉动 Lv5 | 3 个回合内指定的敌方单体行动时，回复我方全体的 HP |
| 巫术：乱疫 | 巫术マスタリ –Lv7 | 一定几率对敌方单体附加中毒、麻痹、盲目、睡眠、诅咒、恐慌随机一种效果 |
| 巫术：转移 | 巫术マスタリ –Lv7 | 将我方单体附加的封印、异常状态转移给敌方单体 |
| 巫术：结界 | 巫术：乱疫 Lv3、巫术：转移 Lv3 | 本回合内对我方的封印、弱化、异常状态有一定几率无效化 |
| 巫术：反魂 | 巫术マスタリ –Lv10 | 回合开始时我方单体复活，回合结束时有一定几率再复活一次 |
| 巫剑マスタリ－ | — | 装备杖也能使用剑系技能、攻击力上升，装备剑时最大 TP 上升 |
| 巫剑：灵攻衰斩 | 巫剑マスタリ –Lv1 | 对敌方单体发动近接斩属性攻击，目标处在异常状态时，7 个回合内物理、属性攻击力下降（升级后持续回合数延长） |
| 巫剑：灵防衰斩 | 巫剑マスタリ –Lv1 | 对敌方单体发动近接斩属性攻击，目标处在异常状态时，7 个回合内物理、属性防御力下降（升级后持续回合数延长） |
| 巫剑：灵封头斩 | 巫剑マスタリ –Lv5 | 对敌方单体发动近接斩属性攻击，一定几率附加头封效果 |
| 巫剑：灵封腕斩 | 巫剑マスタリ –Lv5 | 对敌方单体发动近接斩属性攻击，一定几率附加腕封效果 |
| 巫剑：灵封脚斩 | 巫剑マスタリ –Lv5 | 对敌方单体发动近接斩属性攻击，一定几率附加脚封效果 |
| 巫剑：灵攻大斩 | 巫剑マスタリ –Lv10 | 对敌方单体发动近接斩属性攻击，目标处在异常状态时威力上升 |
| 吸命 | 巫剑：灵攻大斩 Lv5 | 对处在异常状态的敌人造成伤害，并回复同列的 HP |
| HP ブ－スト | — | 最大 HP 上升 |

| 技能名称 | 习得条件 | 技能效果（备注） |
|---|---|---|
| TP ブ－スト | — | 最大 TP 上升 |
| 物理攻击ブ－スト | — | 物理攻击力上升 |
| 抑制攻击ブ－スト | — | 封印、异常状态的成功率上升 |
| 伐采 | — | 在伐采点获得的素材数增加 |

## 枪手（ガンナ－）

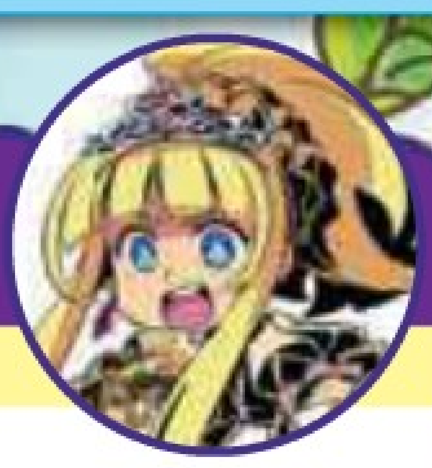
| 技能名称 | 习得条件 | 技能效果（备注） |
|---|---|---|
| 铳マスタリ－ | — | 可习得铳系技能，装备铳时物理攻击力上升 |
| ドラッグバレット | 铳マスタリ－Lv1 | 解除我方单体的异常状态并回复 HP |
| フレイムショット | 铳マスタリ－Lv3 | 对敌方单体发动远隔突＋炎属性攻击 |
| チャ－ジフレイム | フレイムショット Lv5 | 对敌方单体发动贯通前后列的远隔突＋炎属性攻击，直到发动前自身的防御力下降 |
| アイスショット | 铳マスタリ－Lv3 | 对敌方单体发动远隔突＋冰属性攻击 |
| チャ－ジアイス | アイスショット Lv5 | 对敌方单体发动贯通前后列的远隔突＋冰属性攻击，直到发动前自身的防御力下降 |
| サンダ－ショット | 铳マスタリ－Lv3 | 对敌方单体发动远隔突＋雷属性攻击 |
| チャ－ジサンダ－ | サンダ－ショット Lv5 | 对敌方单体发动贯通前后列的远隔突＋雷属性攻击，直到发动前自身的防御力下降 |
| バ－ストショット | チャ－ジフレイム Lv2、チャ－ジアイス Lv2、チャ－ジサンダ－Lv2 | 对敌方单体发动贯通前后列的远隔突＋炎＋冰＋雷属性攻击，直到发动前自身的防御力下降（发动后 3 个回合内不能使用技能） |
| ヘッドスナイプ | 铳マスタリ－Lv5 | 对敌方单体发动高命中率的远隔突属性攻击，一定几率附加头封效果 |
| ア－ムスナイプ | 铳マスタリ－Lv5 | 对敌方单体发动高命中率的远隔突属性攻击，一定几率附加腕封效果 |
| レッグスナイプ | 铳マスタリ－Lv5 | 对敌方单体发动高命中率的远隔突属性攻击，一定几率附加脚封效果 |
| チャ－ジショット | 铳マスタリ－Lv7 | 对敌方单体发动贯通前后列的远隔突属性攻击，直到发动前自身的防御力下降 |
| 跳弹 | 铳マスタリ－Lv10 | 对敌方全体发动随机次数的远隔突属性攻击（升级后攻击次数增加） |
| HP ブ－スト | — | 最大 HP 上升 |
| 后方支援 | HP ブ－スト Lv1 | 自身位于后列防御时，回复前列同伴的 HP |
| 后方扰乱 | HP ブ－スト Lv10 | 本回合令敌方后列的攻击力、防御力、命中率、回避率下降，一定几率附加眩晕效果 |
| 先制扰乱 | 后方扰乱 Lv5 | 战斗开始时有一定几率自动发动后方扰乱 |
| 物理攻击ブ－スト | — | 物理攻击力上升 |
| ペネトレイタ－ | 物理攻击ブ－スト Lv5 | 对敌方单体的单发攻击全部带贯通效果，且贯通伤害上升 |
| 零距离射击 | 物理攻击ブ－スト Lv10 | 次回合结束前远隔攻击的射程缩短，但威力、命中率上升 |
| TP ブ－スト | — | 最大 TP 上升 |
| クイックアクト | TP ブ－スト Lv5 | 次回合结束前消耗的 TP 减少，使用技能时行动速度上升 |
| ダブルアクション | TP ブ－スト Lv10 | 攻击型技能有一定几率再发动一次 |
| 采取 | — | 在采取点获得的素材数增加 |

## 宠物（ペット）

| 技能名称 | 习得条件 | 技能效果（备注） |
|---|---|---|
| 忠义マスタリ－ | — | 能习得守护系技能，对自身的伤害有一定几率减半 |
| 伤舐め | 忠义マスタリ－Lv1 | 解除我方单体的封印状态并回复 HP |
| オ－ト伤舐め | 伤舐め Lv5 | 自身受到伤害或被附加封印效果时，有一定几率自动发动“伤舐め” |
| かばう | 忠义マスタリ－Lv3 | 本回合内保护我方单体，受到的伤害减轻 |
| みがわり | 忠义マスタリ－Lv3 | 本回合内保护我方全体，受到的伤害减轻（升级后保护次数增加） |
| 身代りの誓い | かばう Lv3、みがわり Lv3 | 3 个回合内保护我方 HP 低于 50% 的同伴，受到的伤害减轻（升级后保护次数增加） |
| 自卫の本能 | 忠义マスタリ－Lv5 | 3 个回合内自身的物理、属性攻击力下降，物理、属性防御力上升 |
| ビ－ストロア | 忠义マスタリ－Lv7 | 3 个回合内敌方全体的物理攻击力下降 |
| 先制ビ－ストロア | ビ－ストロア Lv5 | 战斗开始时有一定几率自动发动“ビ－ストロア” |
| 爪マスタリ－ | — | 可习得爪系技能，装备爪时物理攻击力上升 |
| 虎咬击 | 爪マスタリ－Lv1 | 对敌方单体发动近接坏属性攻击，伤害值的 50% 回复自身的 HP |
| 狼牙烈爪 | 虎咬击 Lv5 | 对敌方单体发动 3 次近接斩属性攻击（自身的残余 HP 越多威力越大） |
| 流星落とし | 爪マスタリ－Lv3 | 对敌方一列发动近接坏属性攻击，自身也会受到 50% 的伤害 |
| ワイルドブロウ | 流星落とし Lv5 | 对敌方单体发动近接坏属性攻击，（自身的残余 HP 越少威力越大） |
| ビ－ストダンス | 爪マスタリ－Lv5 | 对敌方全体发动近接斩属性攻击（发动极慢） |
| サベ－ジラッシュ | 爪マスタリ－Lv7 | 对敌方全体随机发动 3 ~ 6 次近接坏属性攻击（命中率较低） |

| 技能名称 | 习得条件 | 技能效果（备注） |
|---|---|---|
| バ－サ－ク | ビ－ストダンスLv3、サベ－ジラッシュLv3 | 对敌我双方全体随机发动5次远隔坏属性攻击 |
| がまん | 忠义マスタリ－Lv10、爪マスタリ－Lv10 | 本回合受到的伤害减轻，回合结束时对敌方全体发动近接斩属性攻击 |
| HPブ－スト | — | 最大HP上升 |
| 决死の觉悟 | HPブ－スト Lv5 | 受到致命伤害时，有一定几率以1点HP的状态存活 |
| TPブ－スト | — | 最大TP上升 |
| 物理攻击ブ－スト | — | 物理攻击力上升 |
| 物理防御ブ－スト | — | 物理防御力上升 |
| ブルチャ－ジ | 物理攻击ブ－スト Lv5、物理防御ブ－スト Lv5 | 次回合结束前，造成的伤害上升，受到的伤害减轻 |
| 野生の勘 | — | 采取、伐采、采掘时能获得追加素材 |

## 王子／公主（プリンス＆プリンセス）



| 技能名称 | 习得条件 | 技能效果（备注） |
|---|---|---|
| 号令マスタリ－ | — | 可习得号令系技能，使用号令时回复目标的HP |
| 攻击の号令 | 号令マスタリ－Lv1 | 3个回合内我方一列的物理、属性攻击力上升（升级后持续回合数延长） |
| 防御の号令 | 号令マスタリ－Lv1 | 3个回合内我方一列的物理、属性防御力上升（升级后持续回合数延长） |
| 不屈の号令 | 攻击の号令Lv3、防御の号令Lv3 | 3个回合内我方一列有一定几率防住一次致命伤害，并回复HP |
| ホ－リ－クラウン | 号令マスタリ－Lv3 | 3个回合内我方单体使用的HP回复技的回复量上升 |
| 庇护の号令 | ホ－リ－クラウンLv3 | 3个回合内我方一列在回合结束时回复HP |
| リセットウエポン | 号令マスタリ－Lv5 | 解除敌方单体的全部强化、弱化效果，并造成无属性伤害 |
| エクスチエンジ | 号令マスタリ－Lv5 | 解除我方单体的1个强化、弱化效果，并回复HP、FORCE槽 |
| ホワイトノ－ブル | エクスチエンジLv3 | 解除我方全体的1个强化、弱化效果，并回复HP、FORCE槽 |
| クリアランス | リセットウエポンLv2、エクスチエンジLv3 | 解除敌我双方的全部强化、弱化效果，回复自身的TP |
| 予防の号令 | 号令マスタリ－Lv7 | 3个回合内对我方一列的异常状态有一次机会无效化 |
| レイズモラル | 号令マスタリ－Lv10 | 自身生存时，附加强化效果的我方FORCE槽上升量增加 |
| TPブ－スト | — | 最大TP上升 |
| リンクオ－ダ－ | TPブ－スト Lv1 | 本回合指定的敌人受到属性攻击时，对目标展开同属性的追击 |
| リンクオ－ダ－Ⅱ | リンクオ－ダ－Lv5 | 本回合指定的敌人受到属性攻击时，对敌方全体展开同属性的追击 |
| ファイアサ－クル | TPブ－スト Lv5 | 本回合我方受到的炎属性伤害减轻，对敌人造成的炎属性伤害增加 |
| フリ－ズサ－クル | TPブ－スト Lv5 | 本回合我方受到的冰属性伤害减轻，对敌人造成的冰属性伤害增加 |
| ショックサ－クル | TPブ－スト Lv5 | 本回合我方受到的雷属性伤害减轻，对敌人造成的雷属性伤害增加 |
| チアリング | TPブ－スト Lv10 | 回复同列的TP（前回合解除我方强化、弱体效果后才可用） |
| HPブ－スト | — | 最大HP上升 |
| ロイヤルベ－ル | HPブ－スト Lv5 | 回合结束且自身HP处于最大值时，回复我方全体的HP |
| 王者の凯歌 | HPブ－スト Lv10 | 战斗胜利时，回复我方全体的HP |
| キングスマ－チ | ロイヤルベ－ルLv3、王者の凯歌Lv3 | 探索中移动时回复我方全体的HP |
| 抑制防御ブ－スト | — | 封印、异常状态的耐性上升 |
| 采取 | — | 在采取点获得的素材数增加 |

## 巨龙骑士（ファフニ－ル）

| 技能名称 | 习得条件 | 技能效果（备注） |
|---|---|---|
| 刀剑マスタリ－ | — | 可习得剑、刀系技能，装备剑、刀时物理攻击力上升（与刀マスタリ－、剑マスタリ－的效果不会叠加） |
| ソニックレイド | 刀剑マスタリ－Lv1 | 对敌方单体发动近接斩属性攻击（最速发动） |
| ゲイルラッシュ | ソニックレイド Lv5 | 对敌方一列发动2～3次近接斩属性攻击 |
| フレイムセイバ－ | 刀剑マスタリ－Lv3 | 对敌方单体发动近接斩＋炎属性攻击 |
| ファイアウエイブ | 刀剑マスタリ－Lv3 | 变身形态追加，对敌方全体随机发动10次远隔炎属性攻击 |
| フリ－ズセイバ－ | 刀剑マスタリ－Lv3 | 对敌方单体发动近接斩＋冰属性攻击 |
| アイスウエイブ | 刀剑マスタリ－Lv3 | 变身形态追加，对敌方全体随机发动10次远隔冰属性攻击 |
| ショックセイバ－ | 刀剑マスタリ－Lv3 | 对敌方单体发动近接斩＋雷属性攻击 |
| サンダ－ウエイブ | 刀剑マスタリ－Lv3 | 变身形态追加，对敌方全体随机发动10次远隔雷属性攻击 |
| ディレイチエイス | 刀剑マスタリ－Lv5 | 次回合自身发动属性攻击时，对目标展开相同属性＋斩属性的追击 |
| ブレイドリコ－ル | 刀剑マスタリ－Lv5 | 变身形态追加，对敌方单体发动近接斩属性攻击，此前行动为属性攻击时追加相同属性伤害 |

| 技能名称 | 习得条件 | 技能效果（备注） |
|---|---|---|
| オ－バ－キラ－ | 刀剑マスタリ –Lv7 | 对敌方单体发动近接斩属性攻击，攻击击倒目标时，对敌方全体造成伤害 |
| フルスラッシュ | オ－バ－キラ –Lv3 | 对敌方单体发动近接斩属性攻击，目标的残余 HP 越多、威力越大（发动极慢） |
| レゾナンスソ－ド | 刀剑マスタリ –Lv10 | 对敌方单体发动近接斩属性攻击，发动前经过回合数越多、威力越大（效果最多累积 3 回合） |
| フォ－スマスタリ | — | FORCE 槽上升量增加 |
| バイタルシャット | フォ－スマスタリ Lv1 | 3 个回合内敌方单体的物理防御力下降，一定几率附加腕封效果 |
| マインドシャット | フォ－スマスタリ Lv1 | 3 个回合内敌方单体的属性防御力下降，一定几率附加头封效果 |
| アブソ－ブ | フォ－スマスタリ Lv3 | 解除自身封印效果，FORCE 槽上升 |
| フォ－スチャ－ジ | アブソ－ブ Lv5 | 次回合结束前造成的伤害与 FORCE 槽上升量增加 |
| フォ－スシ－ルド | フォ－スマスタリ Lv5 | FORCE BOOST 持续时间延长 1 回合，该回合受到的所有伤害减轻 |
| フォ－スエナジ－ | フォ－スシ－ルド Lv5 | FORCE BOOST 持续中，回合结束时自身的 TP 回复 |
| フォ－スリセット | フォ－スマスタリ Lv10 | 解除 FORCE BOOST 状态，抑制 FORCE 槽消耗 |
| 限界突破 | フォ－スリセット Lv5 | 战斗中 FORCE 槽可以突破 100% |
| 物理攻击ブ－スト | — | 物理攻击力上升 |
| 属性攻击ブ－スト | — | 属性攻击力上升 |
| ウェポンフリ－ | 物理攻击ブ－スト Lv3、属性攻击ブ－スト Lv3 | 无视装备限制使用技能，威力按一定比例计算 |
| HP ブ－スト | — | 最大 HP 上升 |
| TP ブ－スト | — | 最大 TP 上升 |
| 采掘 | — | 在采掘点获得的素材数增加 |

# 迷宫攻略

## 模式&难度

本作有两种模式可供选择：Classic 是经典模式，玩家可以像往常一样自由作成角色、编成队伍展开冒险，宠物职业限定为本模式才能使用；Story 则是“《新·世界树》系列”所力推的故事模式，队伍中 5 名成员是固定的，除主角外的其他 4 名角色可以自由转职。两个模式在流程方面也有不少的差别，由于巨龙骑士职业是故事模式特有的，惟有将故事模式通关后才能在经典模式中使用，故建议玩家先游玩故事模式。

难度方面分为 Picnic、Standard、Expert 三种，难度逐级提升，对伤害量、回复量、逃走成功率、命中率等都有影响。Picnic 和 Standard 难度中战斗败北后可以选择 Retry（后者只能选 1 次），Expert 难度就是直接 Game Over 了。

下文攻略以故事模式的最高难度为基准，战术打法以 5 名角色默认的职业为例，对话中的选项如果对事件发展无特殊影响就不详细介绍了。流程中会给出正篇可以探索的树海、遗迹地图（购买 DLC 才能进入的区域不包括在内），表格中列举的事件是在迷宫中直接触发的特殊事件，支线任务相关的事件点位请参看后面的“资料列表”部分。

## 第一阶层 古迹ノ树海1F

▲南侧的隐藏区域需要拿到“世界树の键”后，从 3F 一路向下才能到达。

开篇需要输入主角的名字，与弗拉维奥（フラヴィオ）一起来到ハイ·ラガ－ド公国后，依次进入ギルド公会、ラガ－ド公宫，接下主线任务“ハイ·ラガ－ド入国试验”，并得到“迷宫の地图”。随后依次前往シトト交易所、フロ－スの宿、钢の棘鱼亭，了解各基础设施的功能后就可以进入树海迷宫了。

前行不远见到委托人雅利安娜（アリアンナ），她加入队伍的同时也带来了一些回复药，现阶段就要以这个三人小队展开探索，将地图上红色线框范围内的区域绘制完成。行至（6E–5,1）会遇见一条名为黑钢（クロガネ）的狼狗，再向北走几步就要进入强制杂兵战，它也会暂时加入队伍。黑钢的初始等级很高，有守护同伴的特技，能很好地提升我方的存活能力，“伤舐め”则是重要 HP 回复手段，建议在它的帮助下适当练级。在（5C–4,4）的宝箱中拿到任务道具“纹章が雕られた木札”后，地图上就会出现“狂乱の角鹿”，它是固定路线型的 FOE，以目前的实力虽然无力挑战，但看准其行动规律还是很容易避开的。1F 的其他区域现阶段都无法前往，先返回公宫报告主线任务，黑钢离开队伍后，主角一行的下一个目标是ギンヌンガ遗迹。

### FOE·狂乱の角鹿

**HP=1680、攻 18、防 13**

虽然角鹿的能力一般，但技能会给我方造成很大困扰。头技“かちあげ”为锁定单体的强力斩攻击，有圣骑士在队的情况下需让其专心防御；脚技“困惑のステップ”会令单体陷入混乱，一旦肉盾不受控制，我方的阵型就很容易被打穿。因此除了提升混乱耐性外，优先尝试以脚封或麻痹状态限制对方的行动，才能让战局牢牢把握在自己手中，从而针对其雷属性弱点尽快击倒。

| 坐标 | 内容 |
|---|---|
| 2A–3,5 | 宝箱：アリアドネの丝 |
| 2D–1,5 | 宝箱：ネクタルⅡ |
| 2D–4,4 | 宝箱：解剖用水溶液 |
| 2E–1,1 | 选择“ハリネズミを助ける”，主角 HP 减少 |
| 3B–2,5 | 采取点：蜜のかけら、すっぱい实、小さな花、黑麦 |
| 4B–3,4 | 调查选择“果实を食べる”，全体 HP、TP 回复（每日 1 次） |
| 4B–5,5 | 采取点：蜜のかけら、すっぱい实、小さな花、シトロン |
| 4D–5,5 | 宝箱：ネクタル |
| 5C–4,4 | 宝箱：纹章が雕られた木札 |
| 6B–5,4 | 调查选择“饮む”，全体 HP、TP 回复（每日 1 次） |
| 6C–1,5 | 调查选择“近付く”，单体 HP 减少，得到“メディカⅡ” |
| 6D–3,4 | 选择“木に登って回收する”→“鞭の络まりを解く”（AGI 高的角色），得到“落とし物の鞭”。带回酒馆交还给“新米のダ－クハンタ－”，得到“脚络みの鞭” |

## 遗迹ギンヌンガB1F

在树海入口与雅利安娜的对话中回答“出发する”就会前往遗迹，注意，进入迷宫后直到触发特定剧情都无法离开，故一定要准备周全。一路上不断有奇妙的声音从主角的脑海中传来，但似乎只有他一个人能听到。到达（5E–3,3）时与贝尔特兰（ヘルトラン）和克萝伊（クロエ）相遇，对话中主角的意识突然被传送到不明区域，沿着惟一的道路前进就会触发剧情，主角觉醒后立刻展开 BOSS 战！

继续探索，在（4E–3,2）发现启动浮桥的装置无法运转，众人只得先返回城镇。进入公宫对话，得知善于修桥的卫兵布利吉（ブリッジ）前往树海执行哨戒任务了。

### BOSS・さすらいの剑猪

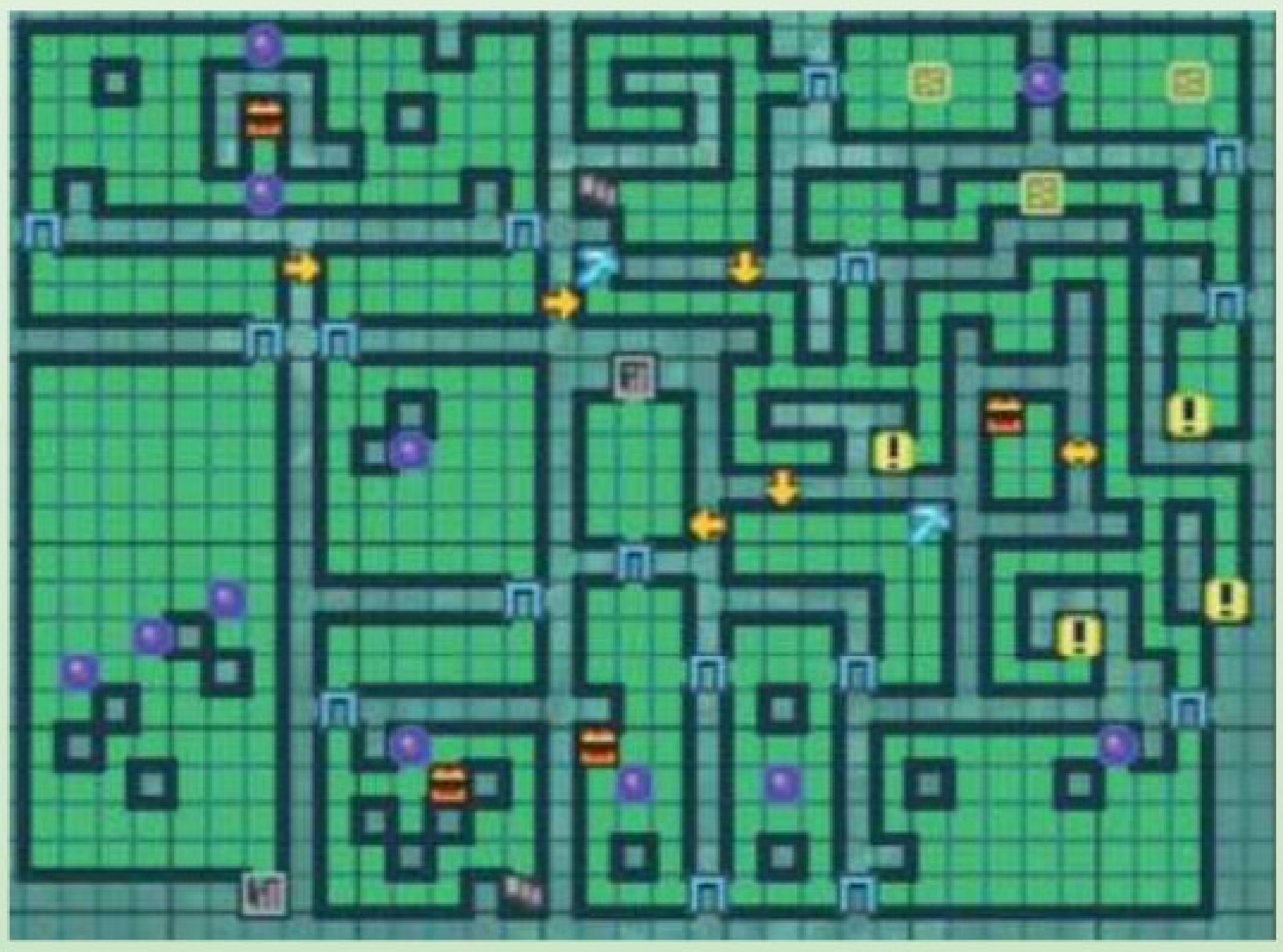
HP=672、攻 9、防 9

BOSS 除了会用“品定め”降低我方单体物理防御力外，“スイング”能直接攻击一列。建议先用雅利安娜的“防御の号令”来强化我方的防御，贝尔特兰的“フロントガード”也能有效减轻伤害。本战有两名新角色加入，贝尔特兰可作为肉盾，克萝伊则能承担回复的任务。拥有变身之力的主角非常强劲，用克萝伊对其使用“鬼力化”，并在变身结束前发动“イグニートレイ”可以给敌人造成重创。

在登录公会名称后得到“公国民の证”，交易所才会出售回城道具“アリアドネの丝”。

## 第一阶层 古迹ノ树海2F

再度来到树海迷宫，1F（2D–2,2）的大门上锁，需要以后得到“世界树の键”才能进入，只得先往北探索。进入树海2F后，回城时会被告知大臣有请，对话后进入“改修中の店铺”得到“料理大全洋の一章”，给料理店起一个响亮的名字后，这个设施便会正式开放。在1F的采取点找到“黑麦”、2F的采掘点找到“シュガ－ビ－ト”后返回料理店，就可以开发出新的菜式了。之后再次返回城镇时，料理店的公会据点（ギルドハウス）功能



▲西侧的隐藏区域需要拿到“世界树の键”后，从3F一路向下才能到达。

和魔石（グリモア）系统也一并开启。交易所则会赠送3枚“轰音弹”，在战斗中能让敌人的行动中断1回合，但对部分强敌无效。

树海2F的FOE“驱け寄る袭击者”平时原地不动，一旦玩家进入其所在区域就会立刻警觉，并积极地展开追逐，建议先退避三舍，算好步数绕过它们。走到（6B–2,4）触发强制战，这种发光的稀少怪比一般敌人行动速度更快，且每回合会不断提升攻击力，而成功击倒后的经验值回报也更丰厚。进入东北区域后，可以利用（7A–3,3）的石床把FOE困住并对其造成伤害，从而借此机会快速通过。到达（5A–2,3）还会与圣骑士弗罗斯伽尔（フロ－スガル）和先前帮助过我们的黑钢相遇。

### FOE·驱け寄る袭击者

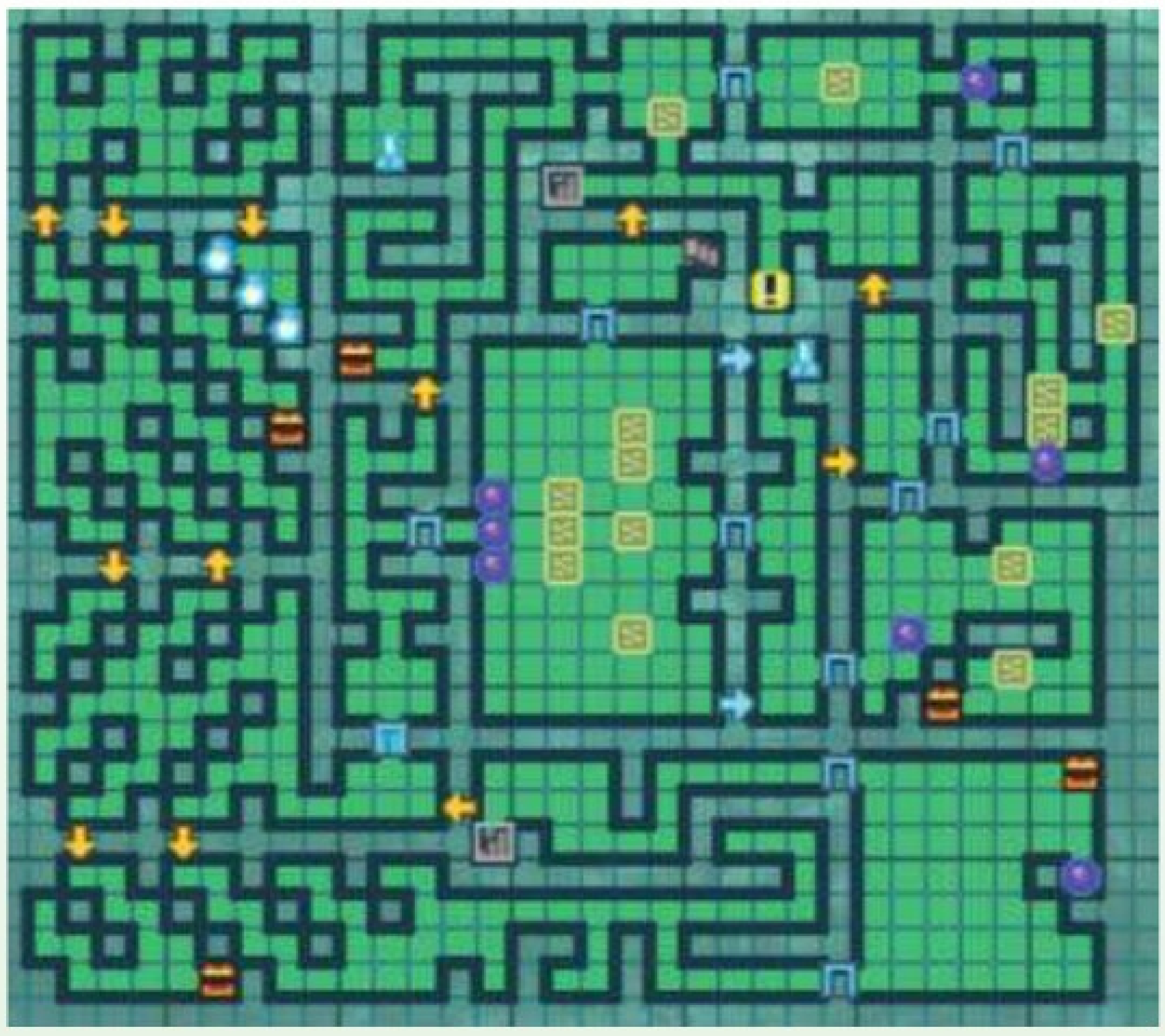
**HP=3484、攻 19、防 14**

开战前推荐利用地形优势，把暴龙依次引到两个陷阱内可以降低其 1/3 的血量，并任由我方绕到身后展开先制攻击，对方需要几个回合才能从陷阱中爬出。暴龙仅有的一招“麻痹の牙”为攻击单体并附带麻痹效果，成功封印头部后就可以有效限制其行动，它的冰属性弱点也是我方输出火力的关键。

| 坐标 | 内容 |
|---|---|
| 2A–3,4 | 宝箱：四つ叶のクロ－バ－ |
| 3E–3,2 | 宝箱：アムリタⅡ |
| 4B–2,3 | 采掘点：柘榴石、霰石、天河石、树海岩盐 |
| 4E–2,1 | 宝箱：盲目の弓 |
| 5C–5,3 | 调查选择“食べてみる”，全体 TP 回复（每日 1 次） |
| 6C–1,5 | 采掘点：柘榴石、霰石、天河石、シュガ－ビ－ト |
| 6C–3,2 | 宝箱：知恵のピアス |
| 6D–5,3 | 选择“ハリネズミを助ける”，主角 HP 减少（与 1F 的事件相关联） |
| 7C–3,2 | 调查选择“手を伸ばす”，失去 1 个“アリアドネの丝” |
| 7D–4,2 | 调查选择“手を伸ばす”，得到金钱 100 |

## 第一阶层 古迹ノ树海3F

行至（5D–3,1）再次与弗罗斯伽尔相遇，这里还有几名负伤的卫兵，得知布利吉为引开敌人跑到了西侧。返回公宫向大臣汇报此事，接下新的主线任务“行方不明の卫士を探せ”。在 3F 中央的大区域需要利用地形特点，同时把 2 只“驱け寄る袭击者”困住，而新 FOE“残酷なる蹂躏者”是会跳过陷阱的，注意随时调整自己的行动路线，尽快跑到西侧的门前。到达（3D–2,5）时找到剩余的负伤卫兵，随后返回公宫就能完成任务。原来遗迹的浮桥是因为缺少动力源而无法启动，主角需要在树海中找到“带电石”才能修复，主线任务“百兽の王キマイラを讨って”也随之出现。



▲拿到“世界树の键”后开启（3E–2,2）的大门，便能前往西侧和南侧的隐藏区域探索。

### FOE·残酷なる蹂躏者

**HP=5280、攻 20、防 16**

要挑战这只 FOE 建议从西侧的大门展开偷袭，这样其左右两侧的“驱け寄る袭击者”就不会来搅局。它相比一般的暴龙更为皮糙肉厚一些，招式皆为头技，“食いちぎり”是带有扩散效果的坏属性攻击，“威压の眼光”则能在 3 个回合内降低我方一列的物理防御力。除了有针对性地尝试头封以外，毒和麻痹状态对它都能起到不错的效果，有冰属性的强力招式能更快地解决战斗。

### FOE·飞跃する大蛙

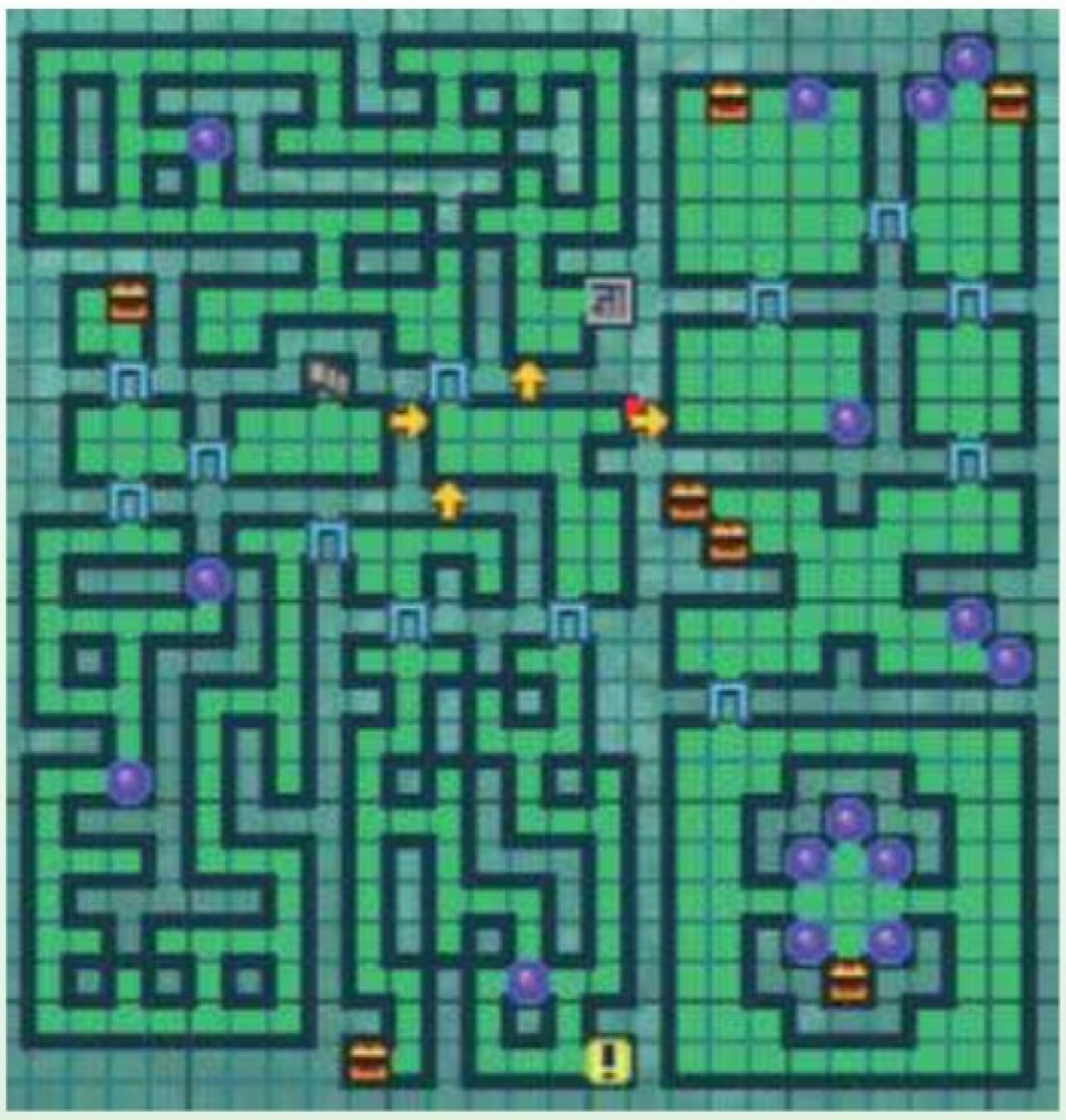
**HP=9832、攻 49、防 39**

活跃在隐藏区域的大青蛙，每次移动 2 格且可以跃过障碍物，不过只有玩家与它处在同一直线上时才会起跳，因此只要别被逼到角落还是不难绕过的。FOE 除了会用头技“毒の体液”对全体释放毒效果外，最为麻烦的是脚技“脱力タイプ”，能大幅减少我方全员的最大 HP，体力不足的角色轻松就会被它秒杀。由于 FOE 的脚封耐性极高，推荐以头封配合麻痹、睡眠、盲目状态来控制它的行动。开场即刻发动巫医的“巫术：结界”来预防 HP 降低的弱化效果，冰和坏属性则是对方的致命弱点。

| 坐标 | 内容 |
|---|---|
| 2B–2,3 | 采取点：蜜のかけら、すっぱい实、小さな花、シトロン |
| 2B–3,4 | 采取点：蜜のかけら、すっぱい实、小さな花、黑麦 |
| 2B–4,5 | 采取点：蜜のかけら、すっぱい实、小さな花、黑麦 |
| 2C–4,3 | 宝箱：ソ－マプライム |
| 2F–2,4 | 宝箱：ハマオ |
| 3A–2,5 | 伐采点：树液の块、かたい根っこ、しなる枝、オニグルミ |
| 3C–1,1 | 宝箱：料理大全 中华の一章 |
| 5B–3,4 | 选择“ハリネズミを助ける”→“优しく见つめながら抜く”，主角 HP 减少，得到“树液の块”（与 2F 的事件相关联） |
| 5C–4,1 | 伐采点：树液の块、かたい根っこ、しなる枝、古迹のアスパラ |
| 6E–3,1 | 宝箱：轮回の角铃 |
| 7E–2,3 | 宝箱：圣なる赠り物 |

## 第一阶层 古迹ノ树海4F

进入 4F 后，料理店的宣传计划便能展开，可活用这一新系统来赚钱，此后还可把多余的金钱用于都市投资，让更多的客户出现。在交易所则能得到 3 个“明灭弹”，效果是让周围靠近的 FOE 停止行动 1 回合。本层的 FOE“嗅ぎまわる大飞鼠”平时沿着固定的路线飞行，一旦玩家在其所处区域发生战斗，它就会趁机快速靠近，如果不能尽快结束战斗，就果断选择逃跑，否则被其乱入后就难缠了。



▲（5C–2,1）的隐藏通路需要受领支线委托“辉きの阴”后才能通过，从而探索东侧的隐藏区域。

### FOE・嗅ぎまわる大飞鼠

HP=1152、攻 17、防 12

大蝙蝠的攻防能力其实比第 1 层的 FOE 还低，只是行动速度极快，往往能先发制人。“ブラッドサック”为单体斩属性攻击附带吸血，“超音波”的效果则是封印头部，两招都是头技，因此应尽量尝试头封。FOE 的弱点是突、雷属性，且对于睡眠效果的耐性极低，游侠的“スリ－プアロ－”也可以起到奇效。

| 坐标 | 内容 |
|---|---|
| 2B–4,3 | 宝箱：毒蝶のリング |
| 3F–5,2 | 宝箱：采掘のグリモア |
| 5A–4,3 | 宝箱：ネクタル |
| 5C–3,3 | 宝箱：ラウダナム |
| 5C–4,4 | 宝箱：ウニコウル |
| 5F–1,2 | 选择“声をかける”→“策など必要ない”→“助ける”→“微笑みかけてみる”，得到 5 个“蜜のかけら”（与 3F 的事件相关联） |
| 6E–2,5 | 宝箱：世界树の键 |
| 7A–1,3 | 宝箱：战栗の斧 |

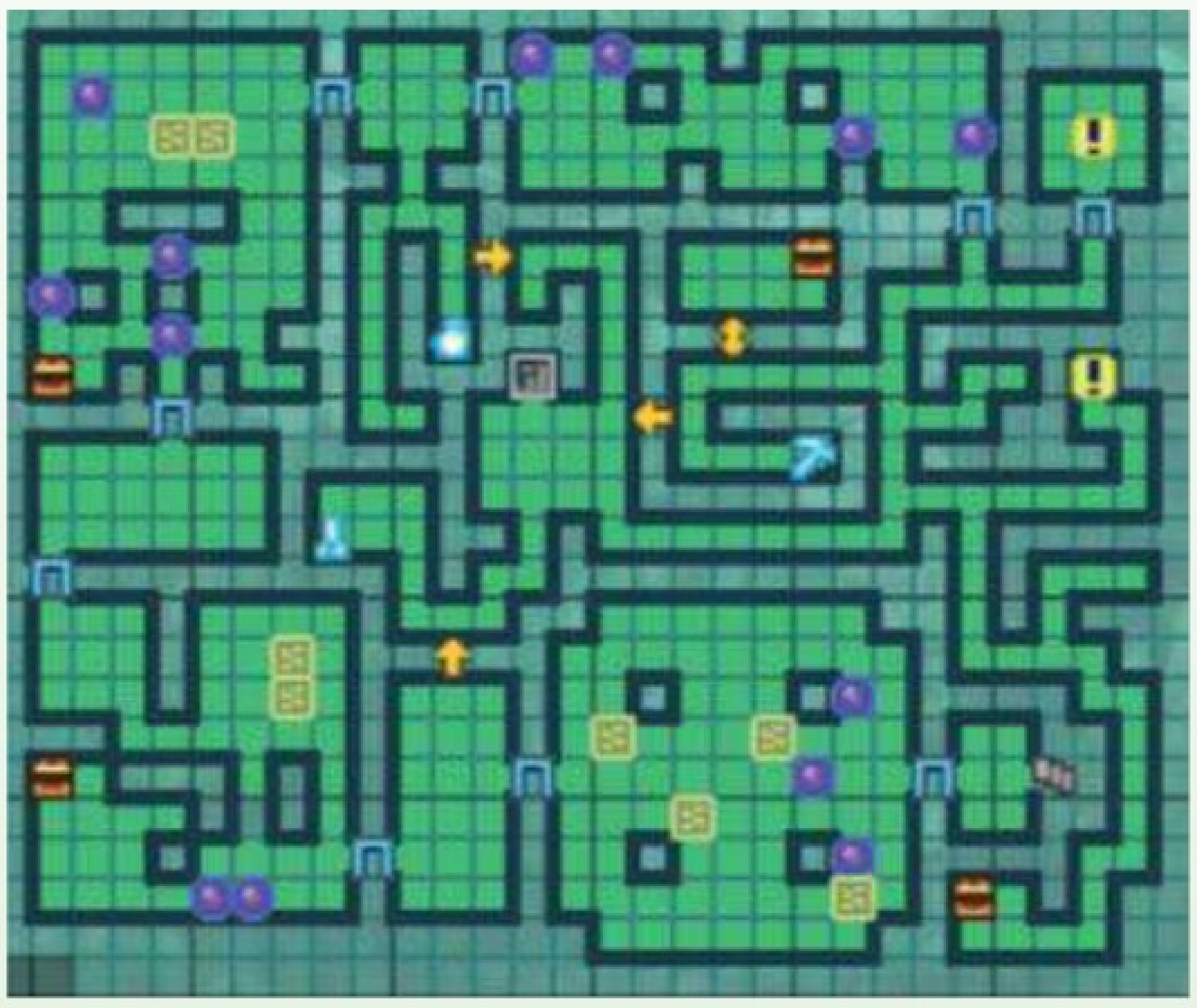
### FOE・物欲を欺く者

HP=6890、攻 39、防 27

初到东侧区域时看到满眼的宝箱可能不少玩家都会欣喜若狂，但实际上大部分都是拟态的“宝箱怪”。FOE 只有一招头技“大食らい”攻击我方单体，对有圣骑士吸引火力的队伍压力不大。由于对方对炎、冰、雷皆有耐性，我方的物理职业成为战斗中输出的关键。此外除了即死和石化效果外，宝箱怪对其他封印、异常状态都没什么耐性，尤其是混乱效果成功率极高，因此可以轻松地将其玩弄于股掌之上。

## 第一阶层 古迹ノ树海5F

本层出现的杂兵“マイマイダイオウ”会召唤“森マイマイ”并与其发动连携攻击，很容易遭到重创，而“ラフレシア”的毒效果伤害也较高，遭遇它们时务必多加小心。北侧、西北和西南区域都有多种FOE出没，不过都是前4层的老面孔，相信玩家们已经掌握了回避的技巧。来到（3D–5,5）弗罗斯伽尔会暂时加入队伍，前方则是百兽之王基美拉！由于BOSS所在区域还有两个“嗅ぎまわる大飞鼠”，一旦开战它们就会迅速靠近。每回合扔一个“明灭弹”来控制它们并不现实，而且会严重影响火力输出，因此建议先趁着BOSS掉落陷阱的时机，把两只大蝙蝠迅速解决掉，再重新整备一番迎战奇美拉。



| 坐标 | 内容 |
|---|---|
| 1B–2,5 | 宝箱：冰术の起动符 |
| 1D–2,5 | 宝箱：金钱600 |
| 2C–4,4 | 伐采点：树液の块、かたい根っこ、しなる枝、古迹のアスパラ |
| 3B–2,4 | 采取点：蜜のかけら、すっぱい实、小さな花、シトロン |
| 5B–1,2 | 宝箱：アムリタ |
| 5C–1,2 | 采掘点：柘榴石、霰石、天河石、シュガ–ビ–ト |
| 5E–5,3 | 宝箱：封の咒言：上肢のグリモア |
| 6A–3,4 | 夜晚时段调查，全体TP回复（每日1次） |
| 6B–3,5 | 调查选择“もちろん拾う”，全体HP减少并触发强制杂兵战，获胜后选择“手を差し出してみる”，主角HP回复（这一系列事件到此也告一段落） |

### BOSS・キマイラ

HP=8220、攻21、防17

先在料理店吃一个提升毒耐性的料理，正式开战前把BOSS引诱到4个陷阱中，可以扣除其1/3的体力。基美拉的招式中，“劫火”为扩散效果的炎属性攻击，“威压の咆哮”则会降低我方全体的物理防御力，两招都是头技；“双连击”为腕技，对我方全体发动随机攻击；脚技“スネ–クパイル”带有贯通效果和中毒状态。由于此战有弗罗斯伽尔相助，两名圣骑士在队的情况下建议分别使用“フロントガ–ド”、“バックガ–ド”来保证全队的安全。输出方面交给主角的“フリ–ズセイバ–”和雅利安娜的“リンクオ–ダ–”，弗拉维奥和克萝伊则以异常状态与封印类招式进行干扰。BOSS除了有冰属性弱点外，对于睡眠和脚封的耐性也很低，可加以利用。想刷特殊掉落品“魔兽の毒翼”建议使用“毒の花粉”的魔石，打造出来的弓“ザミエルボウ”非常强力，只不过前中期绝对买不起……战斗胜利后主角觉醒新的技能“メテオスマッシュ”，同时也拿到了“带电石”。

## 遗迹ギンヌンガB1F

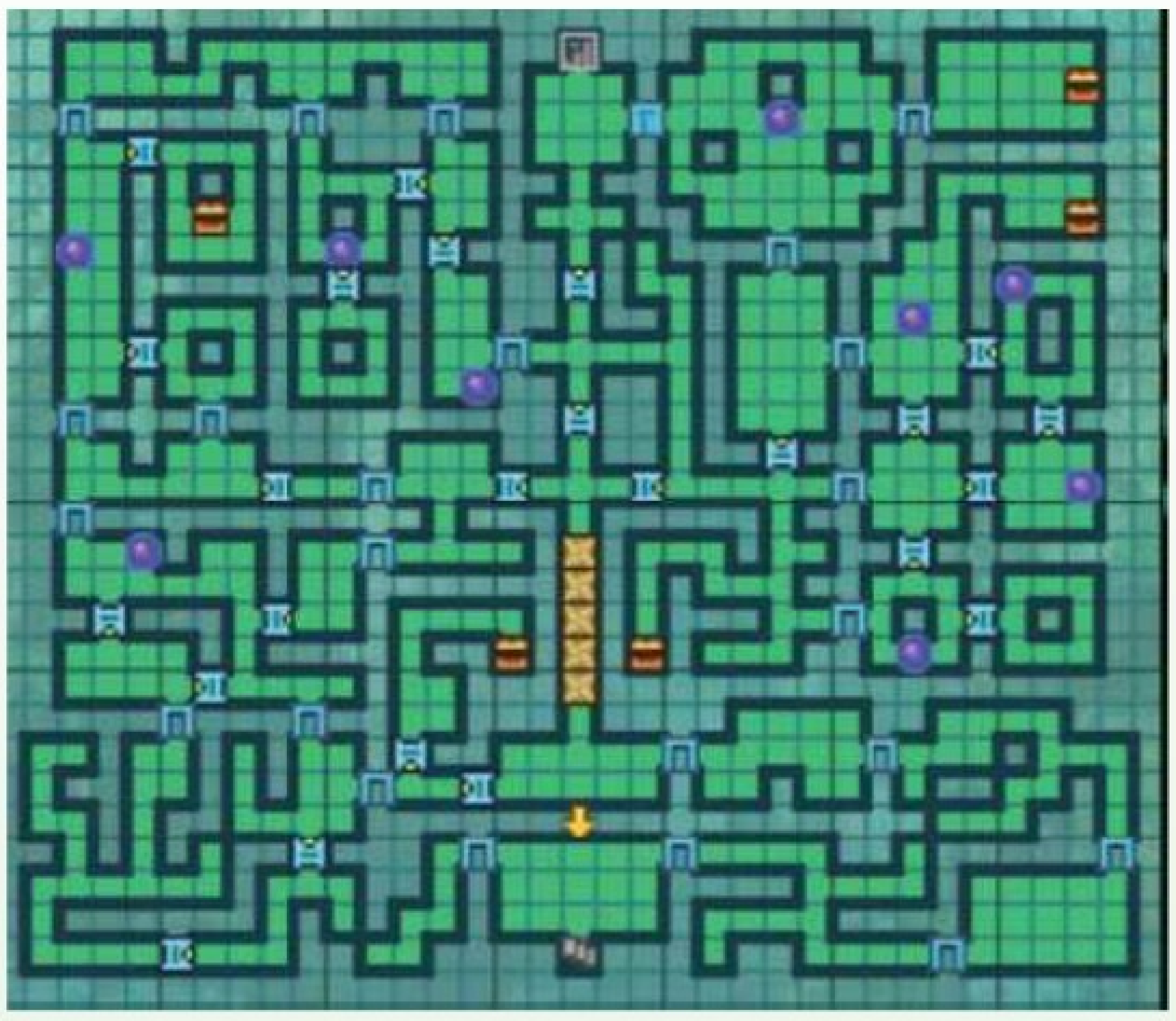
返回公宫汇报主线任务，料理店可开发的都市区域进一步扩大，布利吉也帮主角一行修好了遗迹的浮桥。接下来虽然可以继续探索树海，但如果不推进主线剧情就无法进入 7F，故需先前往遗迹。

浮桥得以通行后，遗迹中还有大量的吊桥，需要从一侧放下才可以使用，但是吊桥周围的 FOE 也会警觉地寻声而来。新增杂兵中小黄鸡“**ハギス**”看似人畜无害，实际上被打醒后发动的雷属性攻击带扩散效果、威力极高，一定要针对其开场沉睡的特性各个击破。穿过（5B–4,3）的大门就要迎来 BOSS 战。

### BOSS・バジリスク

HP=4320、攻 19、防 18

虽然体力和攻击力弱于先前的基美拉，但巴西利斯克的招式要难缠得多——头技“破灭の吐息”会在 3 个回合内直接降低我方一列的最大 HP；“くらいつき”带有扩散和腕封效果，“蹂躏する刚爪”则是随机的 4 次攻击，这两招都是腕技；脚技“打ち鸣らし”为附带麻痹效果的全体攻击。战斗中推荐优先尝试腕封，BOSS 的弱点是雷属性，除了用雅利安娜配合主角进行针对性打击外，对方的毒耐性不高也可以成为制胜的关键，出征前吃一个毒伤害翻倍效果的料理，配合魔石“毒の花粉”的技能可以稳定地削减 HP。注意当 BOSS 双眼放光时要立刻对它的眼睛展开集中攻击，否则被它放出锁定一列的“石化の辉き”就难办了。获胜后主角习得新的技能“パワ－セル”，（4A–5,4）的大门无法开启，现在只能先返回城镇。



### FOE・猪勇の大亲分

HP=1728、攻 20、防 17

想与此 FOE 开战时，需注意利用吊桥把它们分隔开再各个击破，对方还会在战斗中召唤杂兵“ワ－ボア”，不可大意。相比一开始遇到的剑猪，这种大野猪同样会用攻击一列的腕技“スイング”，更大的威胁在于发动头技“ボアコマンド”后，次回合会在攻击后对我方展开追击。由于对方是彻底的物理型单位，因此除了用圣骑士展开防护外，针对其盲目耐性低的特点，用游侠的“ブラインドアロ－”也可以有效地降低其命中率，缓解我方同伴的压力。

| 坐标 | 内容 |
|---|---|
| 2B–2,2 | 宝箱：アムリタ |
| 4D–1,5 | 宝箱：盲目の香 |
| 4D–5,5 | テリアカ α |
| 7A–3,3 | 宝箱：战功の角笛 |
| 7B–3,2 | 宝箱：ソ－マ |

## 第二阶层 常绯ノ树林6F

前往公宫接下受领任务“幻兽サラマンドラを追え”，得到“羽根の在りかのメモ”，接下来又要进入树海内探索。第 6 层的迷宫范围很小，入口处有紫红色光芒通向天际的树海磁轴，供玩家存档或快速前往第二阶层。在（2E–5,2）会遇到一只金色的 FOE“世界树の芽”，它的实力非常弱，带着其掉落的食材“柔らかい新芽”，回到料理店能得到“茶教 新芽之章”。

### FOE・螺旋の水泡树

**HP=4808、攻 25、防 22**

FOE 平时只会用通常攻击，一旦受创则会全身高速旋转，然后发动攻击全体的腕技“スピンドライブ”。由于其基础能力相比先前的 FOE 提升了不少，贸然挑战只会被打得狼狈不堪。战斗中不要急着进攻，应先用圣骑士的防御技和公主的号令技稳固前后排的防御，游侠则对敌人发射“ブラインドアロ－”，一旦对方陷入异常状态立刻施放巫医的“巫剑：灵封腕斩”，顺利腕封就可以彻底封杀对手了。炎、斩属性以及盲目状态对 FOE 都有绝佳的效果。

| 坐标 | 内容 |
|---|---|
| 3C–2,5 | 宝箱：斥候の长靴 |
| 4B–3,2 | 宝箱：先の先のグリモア |
| 4D–4,1 | 采取点：三色木の实、苦ヨモギ、ミント草、小大豆 |
| 5A–4,3 | 选择“奥へと进んでみる”，得到“三色木の实” |
| 5B–4,4 | 采取点：三色木の实、苦ヨモギ、ミント草、リ－キ |
| 5C–3,3 | 宝箱：料理大全 和の二章 |
| 5D–5,2 | 选择“调べてみる”→“调べる”触发强制杂兵战，获胜后得到“赤木のツタ” |

## 第二阶层 常绯ノ树林7F

本层的新增 FOE“ベビ－サラマンダ”类似炮塔，平时呆在原地不动（部分会转向），一旦发现玩家就会向正前方 4 格范围喷火，命中时强制被吹飞，而且残留在地面的火焰也会造成持续伤害。不过 FOE 在喷火过后有一段冷却时间，玩家可以先引诱它朝另一个方向喷火，再趁此机会通过。在离开本层前还会与艾丝巴特（エスバット）公会的两位成员偶遇。

新・世界树迷宫2 巨龙骑士

## FOE・ベビ - サラマンダ

HP=5723、攻 26、防 22

FOE 的招式中，“火炎の吐息”为炎属性列攻击；“耳障りな鸣き声”是附带头封效果的单体攻击，且会令目标的属性防御力下降；“ダストテイル”则是面向全体的随机 2 ~ 4 次坏属性攻击——前两招为头技，最后一招脚技。这只善于喷火的 FOE 弱点无疑是冰属性，而且其头封的耐性很低，一旦我方优先成功发动封印，就能极大限度地控制住它的动作。

| 坐标 | 内容 |
|---|---|
| 1B–3,4 | 宝箱：かみつきピアス |
| 1E–5,3 | 伐采点：赤木松、丈夫な木片、赤木のツタ、甘红柿 |
| 2E–5,5 | 调查选择“寝ころんで休む”，LUC 不足 13 的角色损失 HP，LUC 皆高于 13 时全体 HP 回复 |
| 4C–2,4 | 伐采点：赤木松、丈夫な木片、赤木のツタ、鬼いが栗 |
| 4F–2,1 | 调查选择“手を伸ばす”，失去 1 个“アリアドネの丝” |

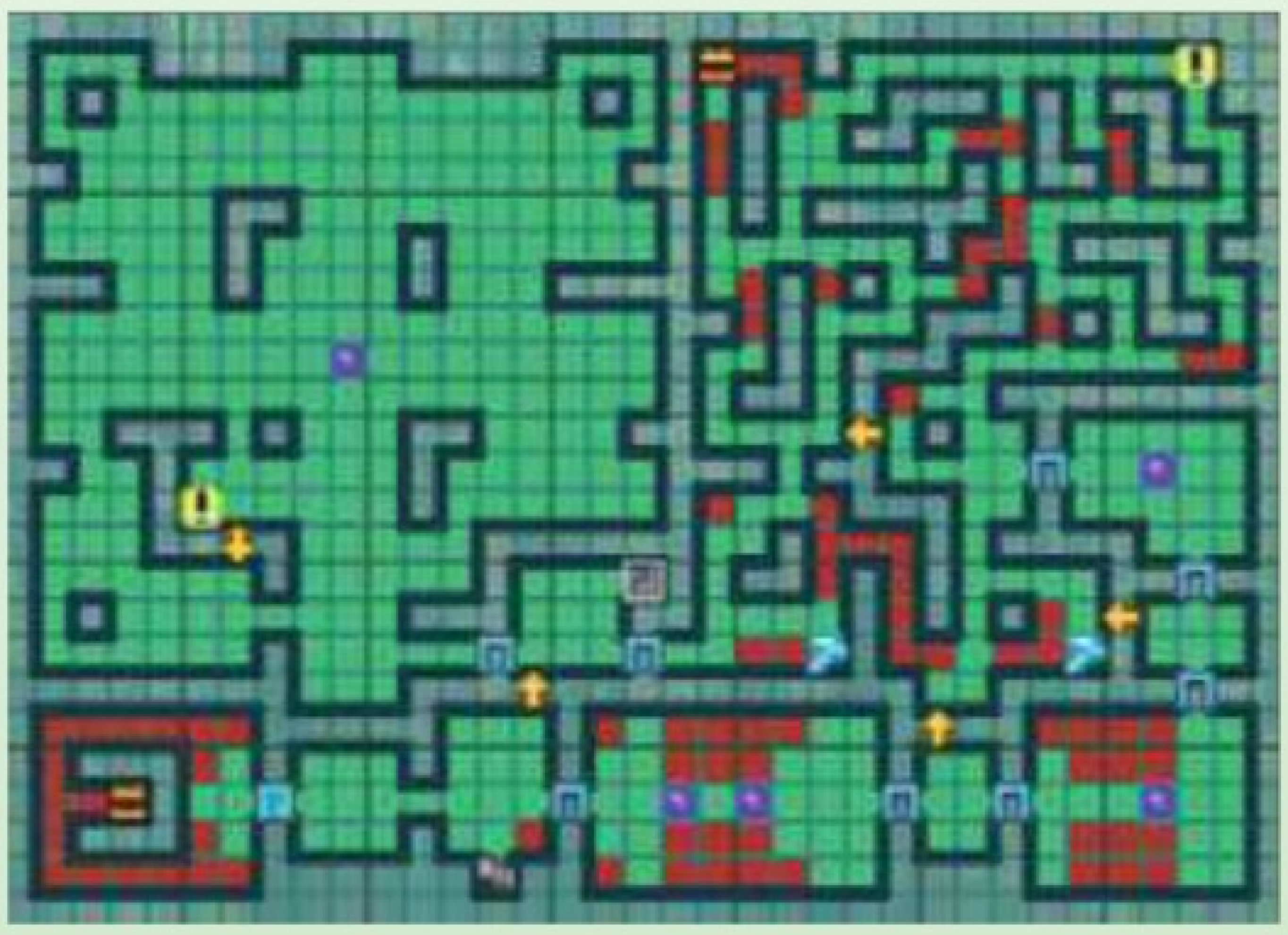
## 第二阶层 常绯ノ树林8F

通往东侧（4D–3,3）的大门暂时无法通行，先从西侧的门走，前进不远就能看到巨大的怪物“**サラマンドラ**”，它会在原地沿顺时针方向自动转向，一旦发现玩家就会喷火，范围是正前方 3×6 的一片区域。BOSS 在喷火几次后就会陷入疲惫状态，趁此机会快速走到（2C–1,4）调查，获得“**火トカゲの羽毛**”就可以果断走人了，它并不是玩家现阶段能够挑战的对手。在 BOSS 所在的西北区域里是不会遇敌的，而且玩家也不会被火烧死，因此不用太担心。回到公宫向大臣汇报，新的主线任务“炎の魔人讨伐指令”也随之出现。进入 8F 东侧区域后，开始出现红色的荆棘路段，踩上便立刻损失 HP，需要使用“斥候の长靴”来减轻伤害。东南区域的 FOE“树海の炎王”是沿固定路线移动的，在伤害地形上每回合移1格，在通常地形上反倒是两回合移动 1 格，因此并不难绕过。

## FOE・树海の炎王

HP=7043、攻 29、防 23

炎王皮糙肉厚，是第二阶层一般 FOE 中最强的。开场必定用头技“恐怖の咆哮”，推荐用公主的“予防の号令”配合 FORCE BOOST 效果来免疫恐慌状态，免得战术被其打乱。FOE 的“炎神の愤怒”为带扩散效果的炎属性攻击，同样是头技，圣骑士如果习得“ファイアガード”可以有效地减轻伤害。对方的头封耐性较高，建议改用盲目或睡眠效果来限制其攻击。除了冰属性弱点外，开战前吃一个料理“アゲハの姿佃煮”，配合中毒状态也能稳定地削减体力。

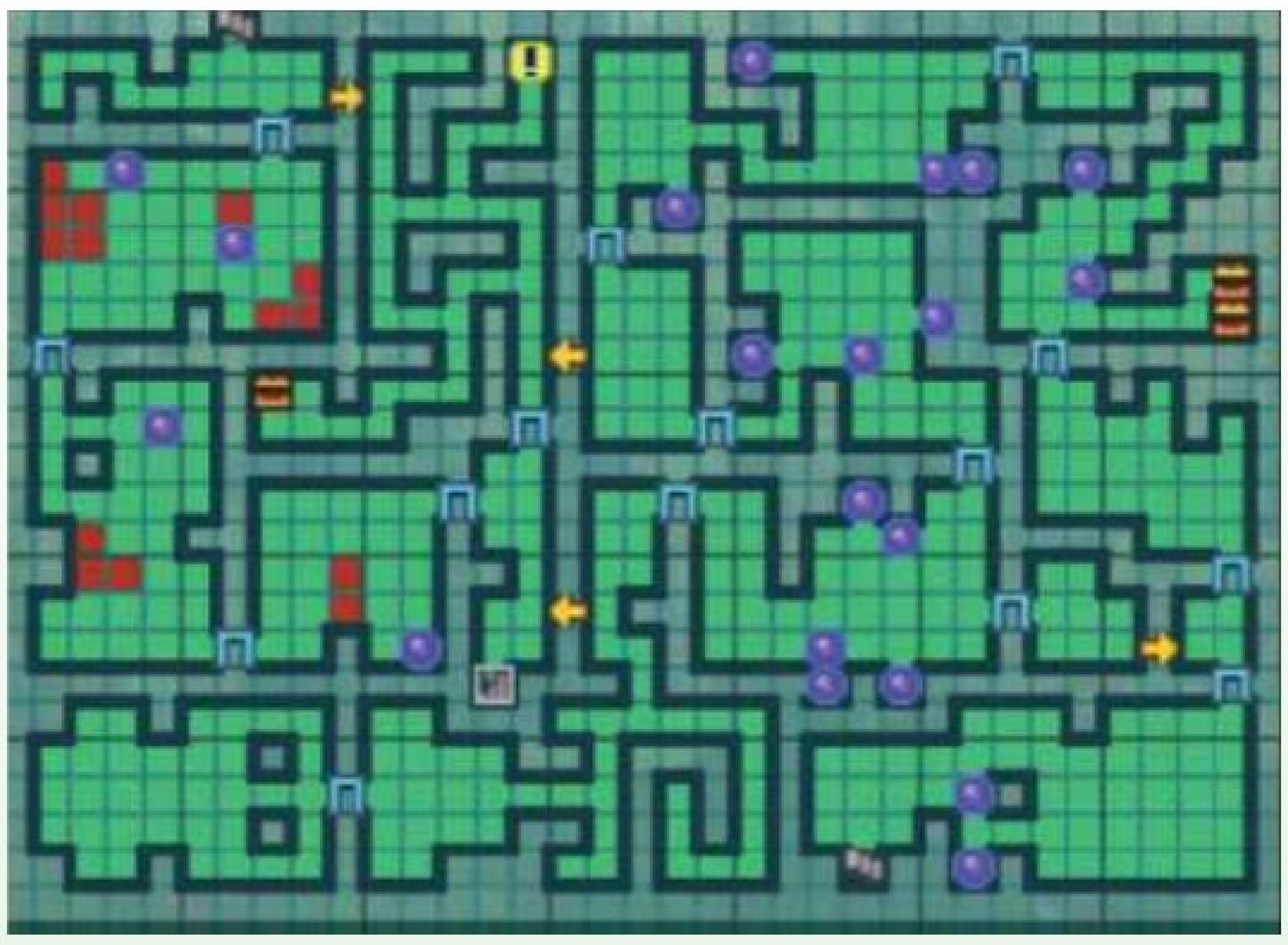


▲（2E–3,2）的门同样需要“世界树の键”方能开启。

| 坐标 | 内容 |
|---|---|
| 1E–4,2 | 宝箱：四つ叶のクローバー |
| 4A–5,2 | 宝箱：金钱 2300 |
| 5D–3,3 | 采掘点：血星石、红玉、萤石、绯芋 |
| 6D–5,3 | 采掘点：血星石、红玉、萤石、根唐辛子 |
| 7A–3,2 | 调查选择“食べていく”，全体 TP 回复（每日 1 次） |

## 第二阶层 常绯ノ树林9F

第 9 层新增的杂兵中要格外小心“**サクランフクロウ**”，它的单体混乱招式很容易打乱我方的战术部署，没有提升相应耐性的防具的话，建议吃“3 个回合内免疫异常状态 1 次”的料理辅助探索。本层的 FOE“迎え击中つ霸王树”会在发现玩家后主动接近，不过其出没的区域往往都有红色的荆棘，它一旦踩到荆棘就会受创并跑开，等到 HP 回复后才会继续对玩家展开追逐，因此可以趁此机会绕开或是偷袭。



▲东侧和南侧的隐藏区域要从 10F 下来才能探索。

### FOE・迎え击中つ霸王树

HP=6610、攻 27、防 23

明明是仙人掌外形却怕荆棘的 FOE（笑），利用伤害地形可以削减其 1/5 的血量并从背后偷袭。对方会使用两招腕技，“ダブルニ－ドル”连续攻击单体 2 次，比较麻烦的是“リベンジニ－ドル”，此招在第 1 回合必定发动（此后为 3 的倍数回合使用），效果为对物理属性的攻击展开反击，因此要有所准备，以炎属性打击弱点。对方的睡眠耐性较弱，一旦被成功腕封就是任人宰割的仙人掌了。

| 坐标 | 内容 |
|---|---|
| 2D–3,1 | 宝箱：料理大全 中华の二章 |
| 3B–5,2 | 调查选择“助ける”（之后的选择支任意），得到“红玉” |
| 7C–4,3 | 宝箱：ヘッドが－ド |
| 7C–4,4 | 宝箱：ハマオプライム |

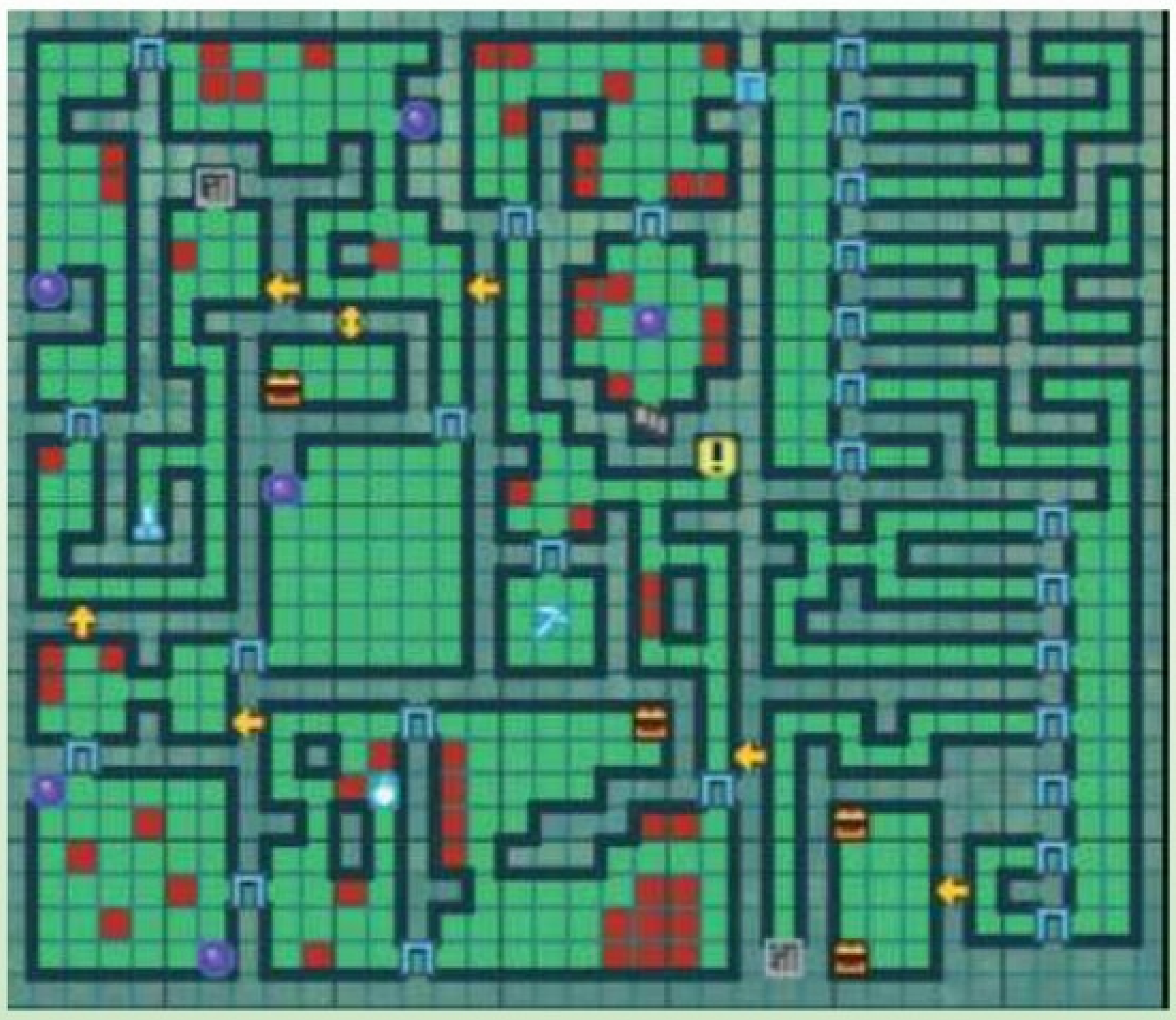
### FOE・烈烈たる熔岩兽（小 / 大）

HP=1205/12047、攻 26/51、防 21/41

非常有意思的 FOE，平时是潜入地面的弱小形态，一旦被同区域“ベビ－サラマンダ”的火焰喷中就会变成强化形态。强化形态下每次可以移动 2 格，只要稍微跟它绕几个回合就又会变回原样。小型熔岩兽可轻松秒杀，与大型熔岩兽交手时，只要圣骑士的“ファイアガ－ド”等级够高我方也不会受到什么威胁。不过对方会用头技“耐冰の红焰”回复 HP 并提升属性攻击力，一定要及时取消对方的强化状态。另外提醒一下，FOE 两个形态掉落的素材也是不同的。

## 第二阶层 常绯ノ树林10F

来到西北区域会目睹 FOE 自相残杀的一幕，这也给了玩家提示，只要把其他 FOE 引到“**サラマンドラ**”的喷火范围内，就能令它直接从地图上消失。新增杂兵中要留意“**ガラガラノッチ**”，它会发动降低我方全体物理防御力的技能，配合其他强力敌人非常棘手。到达（1E–5,1）时再度遇到艾丝巴特公会的二人组，他俩会帮玩家回满 HP、TP。推开（4B–5,2）的大门就要迎来 BOSS 战！



▲（5A–3,3）的大门需要“世界树の键”方能开启。

## BOSS・炎の魔人

HP=8790、攻 26、防 24

BOSS 的基础攻防并不算很高，在战斗中会频繁召唤“フレイムキューブ”（HP=580），一旦放任不管，后者就会发动炎属性的自爆伤害全体，因此要优先解决杂兵。炎魔人的招式包括：头技“狂乱の咆哮”，对全体附加混乱效果；头技“雾散の暴虐”效果是 5 个回合内降低全体物理、属性攻击力；腕技“极炎击”为锁定单体的大威力炎属性攻击；腕技“噩梦の抱拥”则是带扩散效果的坏属性攻击；最强招式“炎の王”属于脚技，会在蓄力一回合后对全体发动炎属性攻击。针对 BOSS 的招式和耐性，建议优先腕封以降低其伤害，异常状态依旧可以用雅利安娜的“予防の号令”来免疫。我方的输出则围绕敌人的冰属性弱点展开，由于对方毒耐性很低，先前用来对付“バジリスク”的毒杀战术依然奏效。注意当 BOSS 开始蓄力时，就用贝尔特兰展开属性盾“ファイアガード”，其他人防御可保万无一失，直接扔“轰音弹”中断其行动也是可行的。BOSS 的特殊掉落要求 1 回合速杀，还是等以后有了“解剖水溶液”再来挑战吧。获胜后主角觉醒新的特技“エクステンド”。

| 坐标 | 内容 |
|---|---|
| 1D–5,1 | 伐采点：赤木松、丈夫な木片、赤木のツタ、鬼いが栗 |
| 2C–4,2 | 宝箱：危机感知のグリモア |
| 3E–2,4 | 采取点：三色木の实、苦ヨモギ、ミント草、小大豆 |
| 4D–3,4 | 采掘点：血星石、红玉、萤石、根唐辛子 |
| 4E–5,2 | 宝箱：パニックボウ |
| 5C–2,4 | 调查选择“口にする”，全体 TP 回复（每日 1 次） |
| 6E–1,5 | 宝箱：メディカⅣ |
| 6F–1,4 | 宝箱：ロックキャノン |

## 遗迹ギンヌンガB2F

返回公宫汇报主线任务，接下来就可以继续遗迹的探索了（树海 11 层行至 2C 区域会被强制遣返）。穿过 B1F（4A–3,4）的大门，到达 B2F 的西北区域时会遭遇本层的 FOE“束缚する毒蜘蛛”，它在发现玩家后会向正面 3 格喷吐蛛丝，一旦被缠住在 3 个回合内都无法动弹，一定要及时避开。走到（1A–3,2）调查回答 YES 点燃下垂的蛛丝，就可以连蛛网带 FOE 一起消灭。穿过（6D–2,5）的大门见识到蜘蛛身女妖“アラクネ－”，她喷吐的蛛丝范围为 3×3，缠绕时间 5 回合，不过移动得比较慢。玩家要尽快走到（7D–2,3）点燃蛛丝，BOSS 落地会受到约 40% 的伤害并陷入硬直状态，任我方展开偷袭（不击倒 BOSS，北侧的两扇大门是无法开启的）。获胜后进入（5B–4,3）的大门，主角觉醒特技“自己再生”，遗迹的探索则暂告一段落。

## FOE・束缚する毒蜘蛛

HP=5853、攻 28、防 24

如果在被蛛丝束缚的状态下开战，我方全体都会陷入三封状态，非常不利。不过 FOE 本身的实力不算太强，“捕食の丝”为攻击全体附带三封效果，“毒の牙”攻击单体的同时附带中毒效果，两招都是头技。战前最好吃一个“异常状态的伤害减轻”效果的料理，我方的攻击以炎属性为主，结合麻痹状态控制对方的行动。不过一旦受到封印，战术部署就可能会被打乱，用巫医的“巫术：结界”可以在一定程度上免疫封印效果。

## BOSS・アラクネ-

HP=17000、攻 26、防 25

BOSS 相当于毒蜘蛛的强化版，需带足解除封印状态的回复药。对方的招式除了贯通效果的“尾针”属于脚技外，其他皆属于头技。“シルクスプレッド”在攻击全体的同时会附加随机一种封印效果；“シルクスピット”为单体攻击附带三封效果；“ポイズンバイト”需要磨牙一回合，随后发动附带毒效果的列攻击。此外 BOSS 还会使用“毒の沼”，让场地变成毒沼、每回合结束时对我方全体造成伤害，而且伤害值会随着使用次数的增多水涨船高。此役要抓住对方弱火的特性，没有火属性招式的角色直接用“ファイアオイル”给武器附上火。除了用道具解除封印效果外，也可以利用克萝伊的“巫术：转移”把封印换到 BOSS 身上。雅利安娜的“予防の号令”防得住毒牙，但是对毒沼的伤害无能为力，推荐尝试用麻痹、睡眠状态打断其行动。

| 坐标 | 内容 |
|---|---|
| 2A–3,5 | 宝箱：轮回の角铃 |
| 4E–4,4 | 宝箱：バインドリカバリのグリモア |
| 7B–3,1 | 宝箱：アムリタ |

## 第三阶层 六花冰树林 11F

在公宫接下任务“冰雪を乘り越え冰花を入手しろ”就可以继续推进主线。到达 11 层（3C–4,1）时会遇到新的金色 FOE“世界树双叶”，击倒并把食材“纤细な双叶”带回料理店能得到“茶教 双叶之章”。

本层的 FOE“潜伏の白狼”平时原地趴着转向、视野很广，发现玩家就会警觉并主动追出来，看准它转向的规律从其身边绕过即可，对方并不会深追。东侧会出现大量结冰区域，在上面会不停滑动直至碰触边缘，想拿到宝箱并前往上一层需要稍微动动脑筋。

## FOE・潜伏の白狼

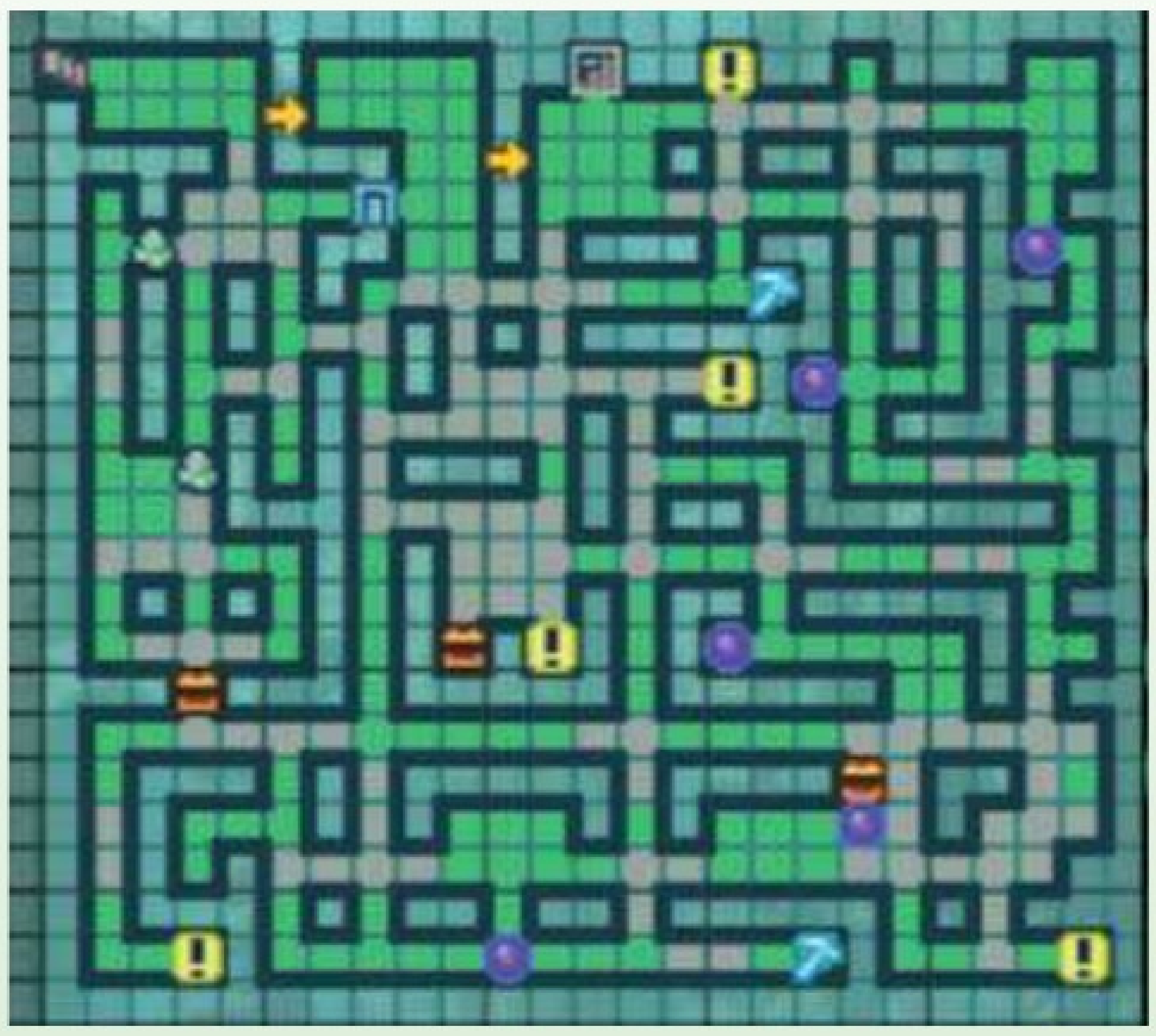
HP=8715、攻 42、防 26

第三阶层的 FOE 实力有大幅飞跃，白狼本身的能力就很强，而且会在回合结束时发动头技“アタックハウル”提升自身的物理、属性攻击力。不过此 FOE 的行动非常规律，奇数回合用通常攻击，偶数回合发动的头技“フロストファング”为带贯通效果的冰属性攻击。我方战术需针对其规律制定——首先对方的脚封耐性不高，建议封印脚部来降低 AGI、从而限制其出手速度；偶数回合用圣骑士的“フリーズガード”保护同伴以免被秒杀；公主的“リセットウェポン”可以在打消强化效果的同时对其造成无属性伤害。除了炎属性弱点外，众多异常状态也能有效地限制其行动，推荐用混乱，还能打出特殊掉落物。

| 坐标 | 内容 |
|---|---|
| 1B–2,5 | 伐采点：冰结晶の枝、神海树の枝、突き出した根、树海茶叶 |
| 1C–2,4 | 调查选择“休んでいく”全体 TP 回复；“先を急ぐ”触发强制战斗 |
| 3A–1,4 | 调查选择“手を伸ばす”得到“冰长石” |
| 4A–5,2 | 伐采点：冰结晶の枝、神海树の枝、突き出した根、煌リンゴ |
| 5D–2,4 | 调查选择“仕挂ける”→“武器を构える”触发强制战斗，击败スウォ–ムスノ–（HP=2800）后得到 5 个“白玉石” |
| 5D–4,3 | 宝箱：アムリタ |

## 第三阶层 六花冰树林12F

本层的 FOE“魔界の邪龙”属于昼伏夜出型，而且只会沿着固定的路线移动，没什么警惕性。主线任务相关的冰花只能在 PM7 点 ~ AM6 点之间采摘到，4 个位置分别是（3E–4,2）、（5C–2,5）、（6A–1,2）、（7E–4,2）。注意在冰面上滑行时的路线就不难摘到。来到 3B 区域会看到两块巨大的冰块，推它一下就会在冰上滑动，为玩家在滑行的过程中创造新的停止点。



### FOE・魔界の邪龙

**HP=9009、攻 40、防 32**

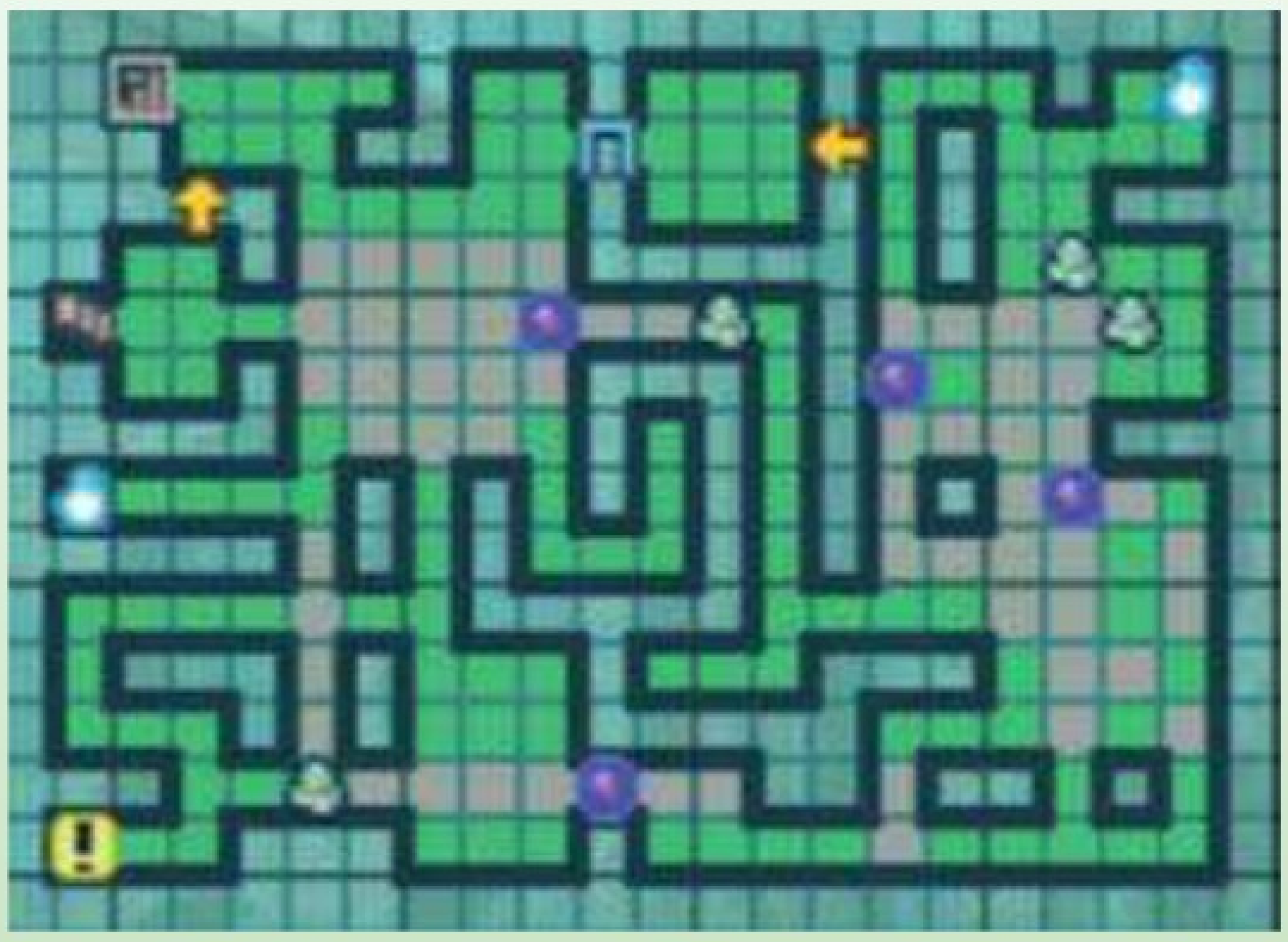
针对邪龙的特性，可以趁它白天入睡时展开突袭。对方仅有一招头技“古蛇の毒牙”效果为随机 3 ~ 5 次坏属性攻击并附加中毒效果（不会重复攻击同一目标），但就是这一招就够我方吃一壶的了，高攻击力配合中毒效果很可能直接秒掉 HP 较少的角色。队伍最好全员配上提升坏属性耐性的饰品，开战先给我方全体加好BUFF状态，准备万全后再把FOE打醒。

除了用攻击手针对其弱点雷属性发动强袭外，盲目效果可以有效地降低命中率，为后列队员减轻压力。

| 坐标 | 内容 |
|---|---|
| 3D–4,1 | 宝箱：料理大全 中华の三章 |
| 4C–5,5 | 宝箱：パライズウィップ |
| 6B–1,4 | 调查选择“手を伸ばす”，失去 1 个“アリアドネの丝” |
| 6B–2,2 | 采掘点：雪花石膏、冰长石、天青石、立花ダイコン |
| 6D–4,3 | 宝箱：石化の香 |
| 6E–3,2 | 采掘点：雪花石膏、冰长石、天青石、ペコロス |

## 第三阶层 六花冰树林13F

本层的 FOE“虚空を视る邪眼”属于飞行系，因此不会受到冰面的干扰，它们



平时沿直线来回，一旦发现玩家便会警觉，但不会追太远。只要能设法绕到附近的冰块后，看准时机推动冰块在 FOE 的飞行路线上滑动，就能直接将其击落。

### FOE・虚空を视る邪眼

HP=8354、攻 38、防 28

邪眼擅长使用异常状态，头技“狂气の瞳”会对我方一列附加混乱或麻痹效果，脚技“突进”为近接坏属性攻击、伤害极高。首先务必用“予防の号令”以免刚开战就乱了阵脚，游侠的“ブラインドアロ－”附带的盲目状态可以大幅降低 FOE 的威胁，之后再设法封印脚部就可以封住突进技、确保我方的安全了。如果异常状态战术难以奏效，建议保持用圣骑士的“挑发”来吸引火力，毕竟对方的招式都是单体攻击，其他人可以安全地对冰属性弱点发动猛攻。

| 坐标 | 内容 |
|---|---|
| 2B–5,4 | 采取点：水仙人掌、冰花、コケイチゴ、清廉な雪解け水 |
| 2C–5,5 | 调查选择“もちろん助ける”触发强制杂兵战，获胜后得到“冰结晶の枝” |
| 6A–4,2 | 采取点：水仙人掌、冰花、コケイチゴ、タルホコムギ |

## 第三阶层 六花冰树林 14F

新的 FOE“青岚の粘块”会在冰面上移动，因为粘液的效果并不会打滑，而且推动冰块的战术对它们也无效，反而会被反弹回来。应该趁它们走开后再推动冰块作为落脚点，从而绕向南侧区域。（2B–5,4）的墙上有一个奇怪的纹章，需以后得到贵重品“冰王の书”后才可以通行。

▲通关后受领支线委托“冰王の眠り居る场所”后才能通过（2B–5,4）。

| 坐标 | 内容 |
|---|---|
| 4C–4,1 | 宝箱：全能の指轮 |
| 5A–3,3 | 调查选择“巣に戻す”，得到“白鸟の羽” |
| 5E–3,1 | 调查选择“拾いあげてみる”，得到“石膏の首饰り”，但全员体力减少 |

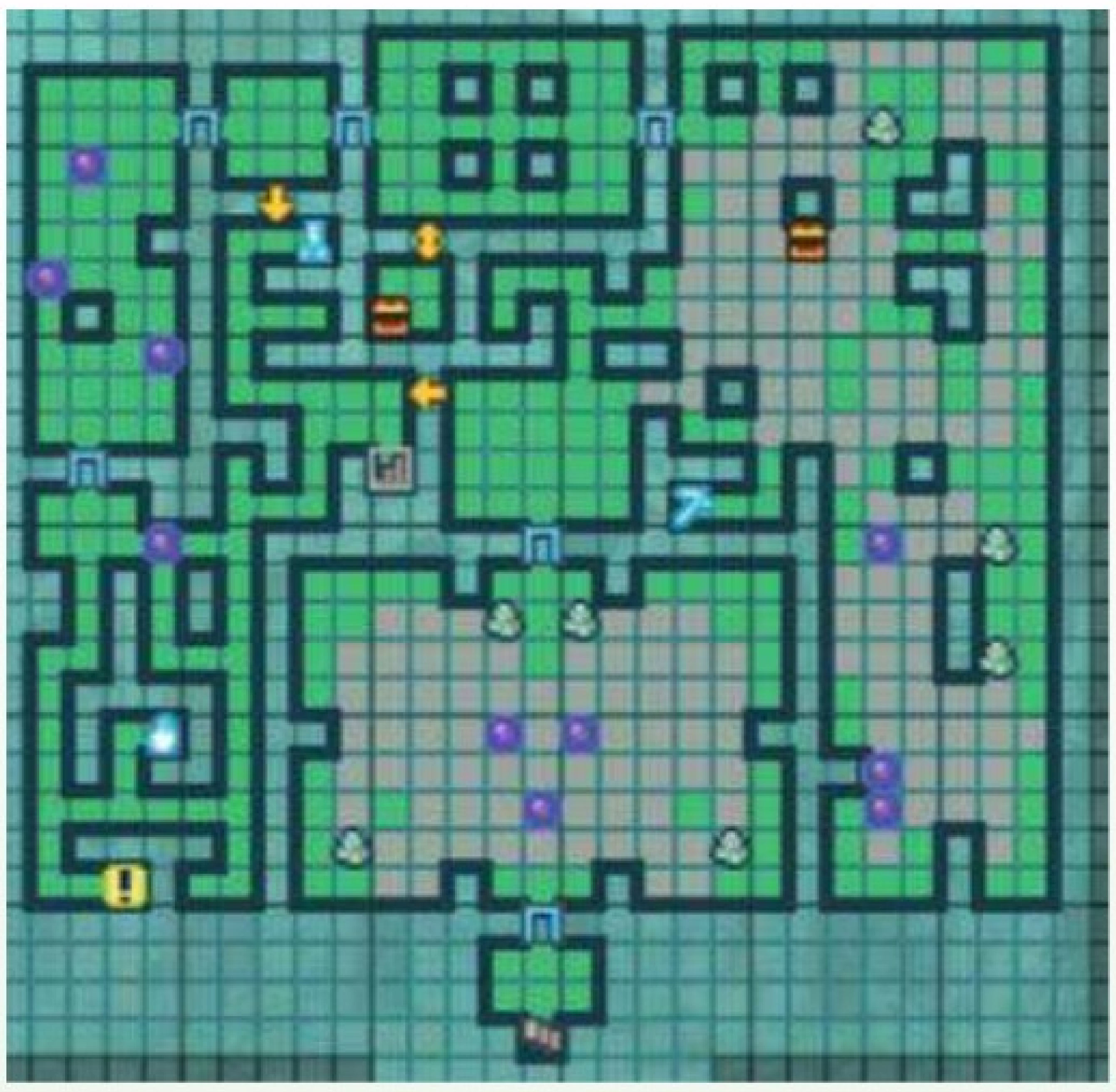
### FOE・青岚の粘块

HP=7197、攻 39、防 28

这个 FOE 打起来并不困难，它只会用头技“エレメントゲル”来提升自己的属性攻击力，平时的通常攻击却是物理系的，所以容易让不少玩家轻敌。其真正威胁在于被击破的时候必定发动锁定全体的冰属性攻击“りつく体液”，没有提前准备的话必定被全灭，落得两败俱伤的结果。因此战斗中玩家一定要算准对方的残余体力和自己的攻击力，在其将被击破的回合用圣骑士的“フリ－ズガ－ド”来免疫伤害。另外除了封印头部可以阻止此招外，以中毒效果击倒时 FOE 也不会垂死挣扎。

## 第三阶层 六花冰树林15F

15 层没有什么新鲜要素，依旧是先前的 FOE 扎堆出没，考验玩家的综合回避能力。推开（2A–5,5）的大门后就要和先前数次相遇的艾丝巴特公会二人组一较高下。东侧的区域有大量冰面，先用冰块把巡视的“虚空を视る邪眼”清除，再离开本层重置冰块的位置，用它们作为落脚点转向中部。进入（3D–5,1）的门时就会遇到本层的 BOSS——**スキュレ－**！对方伸出的两条触手能反弹冰块，玩家靠近时也会受到直接伤害，如果能用冰块从侧面击打触手，就能令其消失，剩余的冰块也可以用来对 BOSS 本体造成重创。步骤为：①先把（4D–1,3）冰块向右推；②自己向右滑动；③原路返回、绕到（3D–4,3）冰块北侧，将其向南推，就可以摧毁触手。把 4 个冰块全部砸向 BOSS 能损耗其约 40% 的 HP，然后再从侧面接近就可以先发制人。



### BOSS・アーテリンデ

HP=4900、攻 34、防 34

### BOSS・ライシュッツ

HP=4700、攻 36、防 26

“ライシュッツ”的基本职业是枪手，平时会使用带三种属性的射击，“高速乱射”效果为快速攻击全体。老人的招式全部是腕技，弱点为炎属性，对诅咒和毒状态的耐性也不高。当他的体力低于30%、或玩家击倒“アーテリンデ”时就会发动“アクセルブースト”，令三属性射击强化为 3 ~ 4 次随机攻击，且在第 3 回合将发动超强力的招式“魔弹の射手”。

“アーテリンデ”基础职业是巫医，但特技与克萝伊的有所差异。通常招式中“盲人独笑”是“灵攻衰斩”、“灵防衰斩”的综合体；“もつれ丝”则是“灵封头斩”、“灵封腕斩”、“灵封脚斩”三招效果合一；“百鬼夜行”是“鬼力化”、“皮硬化”的综合强化版；“亡者の灰”等于全体版的“巫术：乱疫”。“描かれた花”的效果为回合开始、结束时各回复一次 HP，并解除异常状态。少女的弱点为冰属性，对大部分封印、异常状态都免疫。当她的体力低于 30%、或玩家击倒“ライシュッツ”时就会发动“巫剑解放”，让“盲人独笑”、“もつれ丝”锁定的目标扩充为我方全体，且在第 3 回合将发动超强力的招式“大巫术：森罗万象”。

综合两人的情报，建议优先把火力倾泻在“ライシュッツ”身上，“アーテリンデ”则设法用腕封或异常状态限制其行动。对方在第 1 和第 5 回合必用“亡者の灰”，建议配合料理效果和雅利安娜的“予防の号令”来免疫，免得被打乱阵脚。好在两人的 HP 都不算高，不过集中火力解决一个后不可大意，另一名角色会进入强化状态时必须保证贝尔特兰的 FORCE 槽全满，全体用防御顶住对方变身的前两个回合后，第三个回合用 FORCE BREAK “完全防御”抵消杀招的伤害。否则面对多达 16 次的强力攻击，我方必定全灭。

## BOSS·スキュレ-

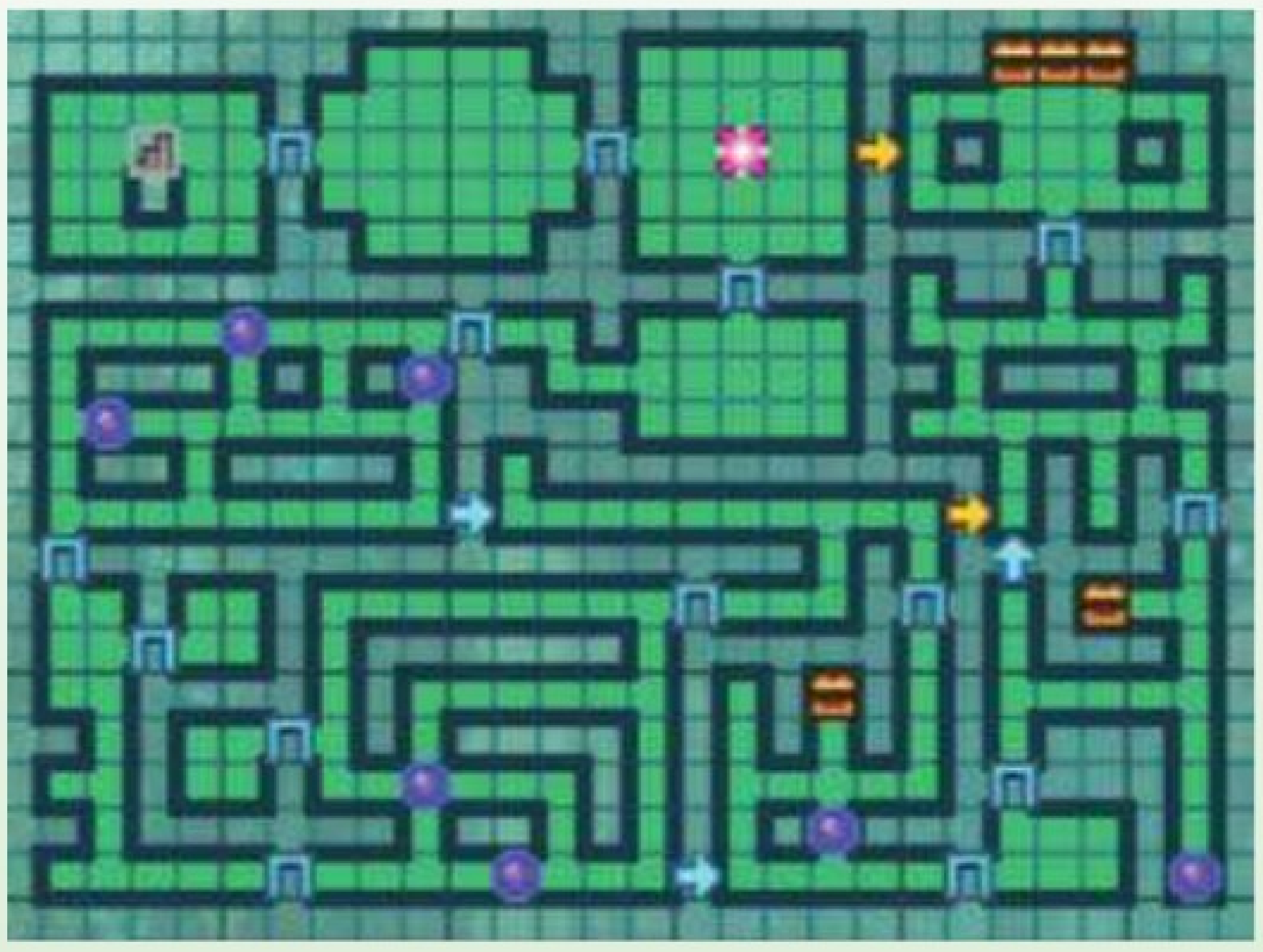
HP=23700、攻 39、防 34

BOSS 在开场会发动全体随机攻击的头技“クライソウル”，通常情况下命中率极低，但此后它在 5 的倍数回合必定会使用头技“子守歌”令我方陷入沉睡，次回合再次发动“クライソウル”就非常危险了！因此战前最好给全体配备“石膏の首饰り”，并吃一个提升脚封耐性的料理。其他招式中，腕技“贯く穿贝”是对全体随机发动 2 次近接突属性攻击；脚技“アイスシェイブ”为冰属性攻击一列；脚技“六つの罪”则是对单体混乱、麻痹或盲目效果，都不算太难应对。对方在战斗中召唤出的杂兵“ルインクリ－パ－”（HP=380）虽然很弱，但它的脚封技能会致使我方在面对 BOSS 的杀招时无法避开，因此务必优先击倒。BOSS 的弱点是炎属性，本身对盲目和睡眠效果的耐性一般。在一场持久战过后，主角也觉醒新的特技“アクセラレ－ト”。

| 坐标 | 内容 |
|---|---|
| 1E-5,1 | 采取点：水仙人掌、冰花、コケイチゴ、清廉な雪解け水 |
| 1E-4,5 | 调查选择“行つてみる”，得到金钱 5000 |
| 2B-4,3 | 伐采点：冰结晶の枝、神海树の枝、突き出した根、煌リンゴ |
| 3B-1,5 | 宝箱：限界突破のグリモア |
| 4C-4,5 | 采掘点：雪花石膏、冰长石、天青石、立花ダイコン |
| 5B-2,3 | 宝箱：战功の角笛 |

## 遗迹ギンヌンガB3F

调查遗迹 B2F（5A-4,4）的装置就会被传送到 B3F 的东北区域，目前“アリアドネの丝”的效果被封印，形势非常危险。如果玩家正对着本层的 FOE“狩り立てる压坏者”，它会伪装得如同墙壁一般原地不动，一旦玩家转过身去，它就会以每次 2 格的速度加速靠近，因此一定要面朝着它倒着走，才能躲过追捕。走到南侧区域时还要故意用此特性把挡路的 FOE 引出来，坚持到正北区域看到树海磁轴就可以存档了（但仍无法返回城镇）。调查（2A-2,4）的大门，触发大段的剧情。



## FOE·狩り立てる压坏者

HP=8834、攻 40、防 35

这只拟态型 FOE 非常难缠，“千の监视”能令我方的逃走指令无效化，没有任何办法能封印此招，不过强制逃走的道具或技能、如“轮回の角铃”、“猛进逃走”还是可以生效的。而“リフレクトガ－ド”会在回合结束时发动，效果为次回合所有伤害无效并对全体发动反击，因此一旦看到对方缩到墙后面就安心回复、加各种 BUFF 吧，最好不要用“サジタリウスの矢”这种命中有延迟的招式。腕技“押しつぶし”是坏属性全体攻击，伤害颇高，但只要能抵挡住这一攻势就有实力跟对方慢慢周旋了，毕竟其无法反击的话就没有足以秒杀我方的爆发力。

| 坐标 | 内容 |
|---|---|
| 4D-4,1 | 宝箱：ハマオ |
| 5A-3,2 | 宝箱：轮回の角铃 |
| 5A-4,2 | 宝箱：轮回の角铃 |
| 5A-5,2 | 宝箱：轮回の角铃 |
| 5C-5,4 | 宝箱：ソ－マ |

# 遗迹ギンヌンガB4F

次日主角等人已身处遗迹深层，贝尔特兰也暂时离队。正南的大门目前上锁，玩家需要把东侧区域的 4 个装置全数关闭，才可以通过，位置分别在（3C–5,3）、（4B–1,5）、（4C–4,1）、（4C–3,4）。关闭任意一个装置后本区域就会开始出现

FOE“幻惑の飞南瓜”，它们的行动能直接穿过墙壁，走位看似飘忽，其实都是沿着一个正方形的路线按逆时针方向走的，找到规律就不难躲过。穿过（1B–4,3）处的大门前行不远立刻进入 BOSS 战！主角的 FORCE BREAK 技也强化为“アカシックノヴァ”。获胜后返回城镇，到公宫对话，贝尔特兰也重新归队。

## FOE・幻惑の飞南瓜

HP=5842、攻 35、防 33

南瓜头在战斗中会召唤杂兵“デスパンプキン”（HP=495），后者拥有令我方一列陷入混乱状态的腕技“混乱のツタ”。FOE 本身会用“络め取るツタ”攻击全体并附加三封状态，“荒れ狂うツタ”则是随机的复数次近接攻击，两招都是腕技。由于对方的腕封耐性很高，想要封印它的行动并不现实，建议用混乱状态让其自乱阵脚，再以物理系招式展开痛击。

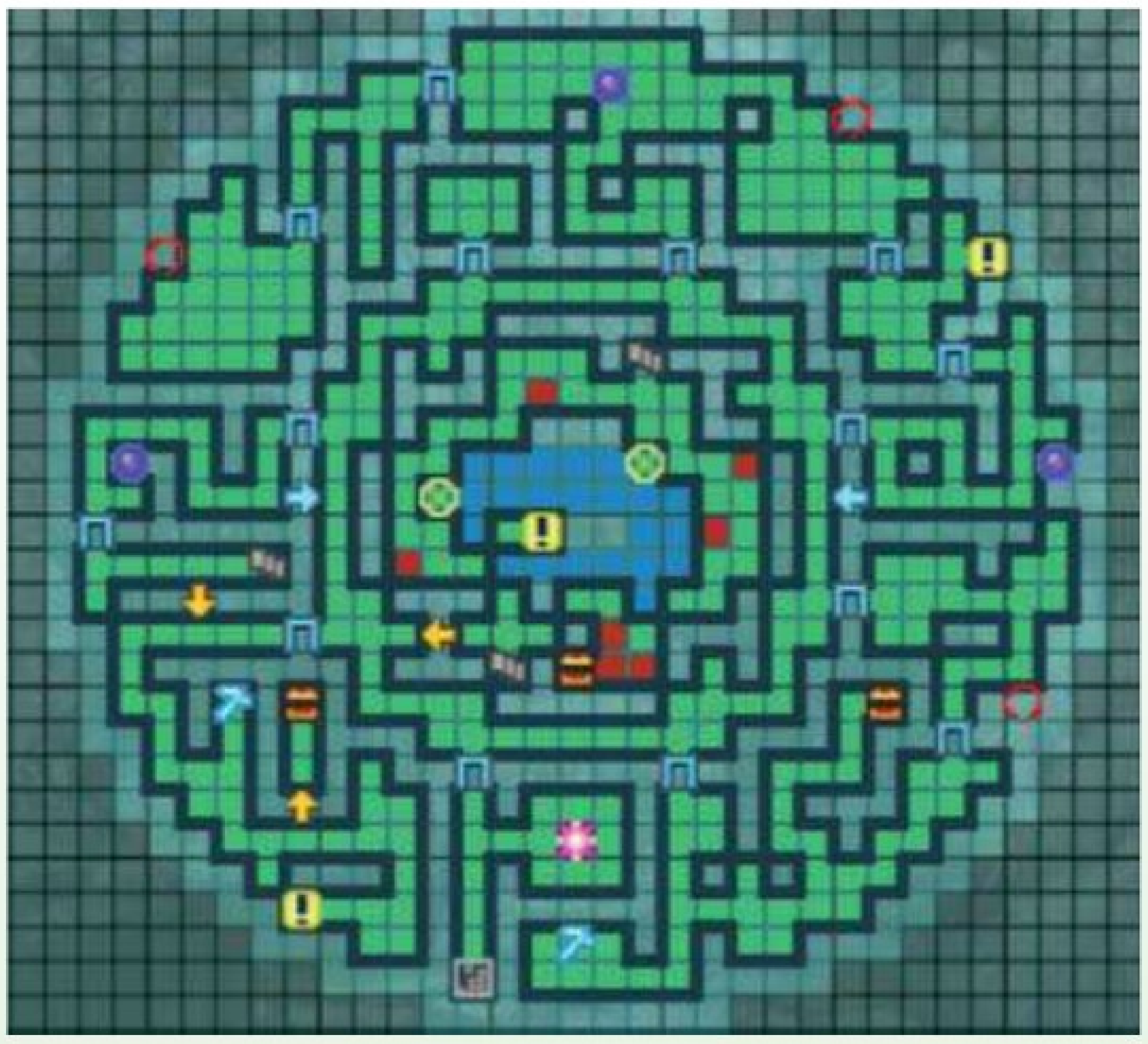
## BOSS・デミファフニール

HP=10800、攻 31、防 35

我方少了肉盾型的贝尔特兰，BOSS 的招式则多为斩和炎属性，建议战前有针对性地调整一下装备。主角开场就是变身状态，优先发动“アクセレート”、并由同伴为其施加攻击 BUFF，在次回合可以一口气输出伤害，新招式“アカシックノヴァ”也非常强力，是此役的绝对火力输出点。BOSS 的弱点为雷属性，对毒、盲目、脚封的耐性不高。其招式中伤害较大的是炎属性攻击全体的头技“フレイムアリズン”；同为头技的“威压”除了会降低我方物理、属性攻击力外，还附带恐慌特效，若不能及时解除、TP 损耗会非常大；其他“刃”系招式皆属于腕技，附带腕封、头封、盲目效果，不过威胁都不大。一旦对方发动“炎阵展开”，双肩就会出现两个“制御装置”（HP=400），4 个回合后发动随机攻击 10 次的“爆炎阵”。此招的伤害与制御装置的数量成正比，因此一定要立刻破坏它双肩的装置，才能在猛烈的攻势下生还。

## 第四阶层 樱ノ立桥16F

在樱花烂漫的第 4 阶层见到翼人族后，需先返回公宫与大臣对话。酒馆的支线任务建议优先完成“辉きの阴”，其关系到重要道具“世界树の键”的获得，拿到钥匙后就可以开启先前那些上锁的大门了。在（3C–4,1）遭遇金色 FOE“世界树の四つ叶者”，击败并带回食材“力强い四つ叶”，便能在料理店得到“茶教 四つ叶之章”。本层的 FOE“破灭を呼ぶ光鸟”会守护自己的巢穴，每个区域的巢穴有两处（红圈表示），玩家可以把它引到另一个巢穴上（离开迷宫后其位置并不会重置），然后再趁机绕开。



### FOE・破灭を呼ぶ光鸟

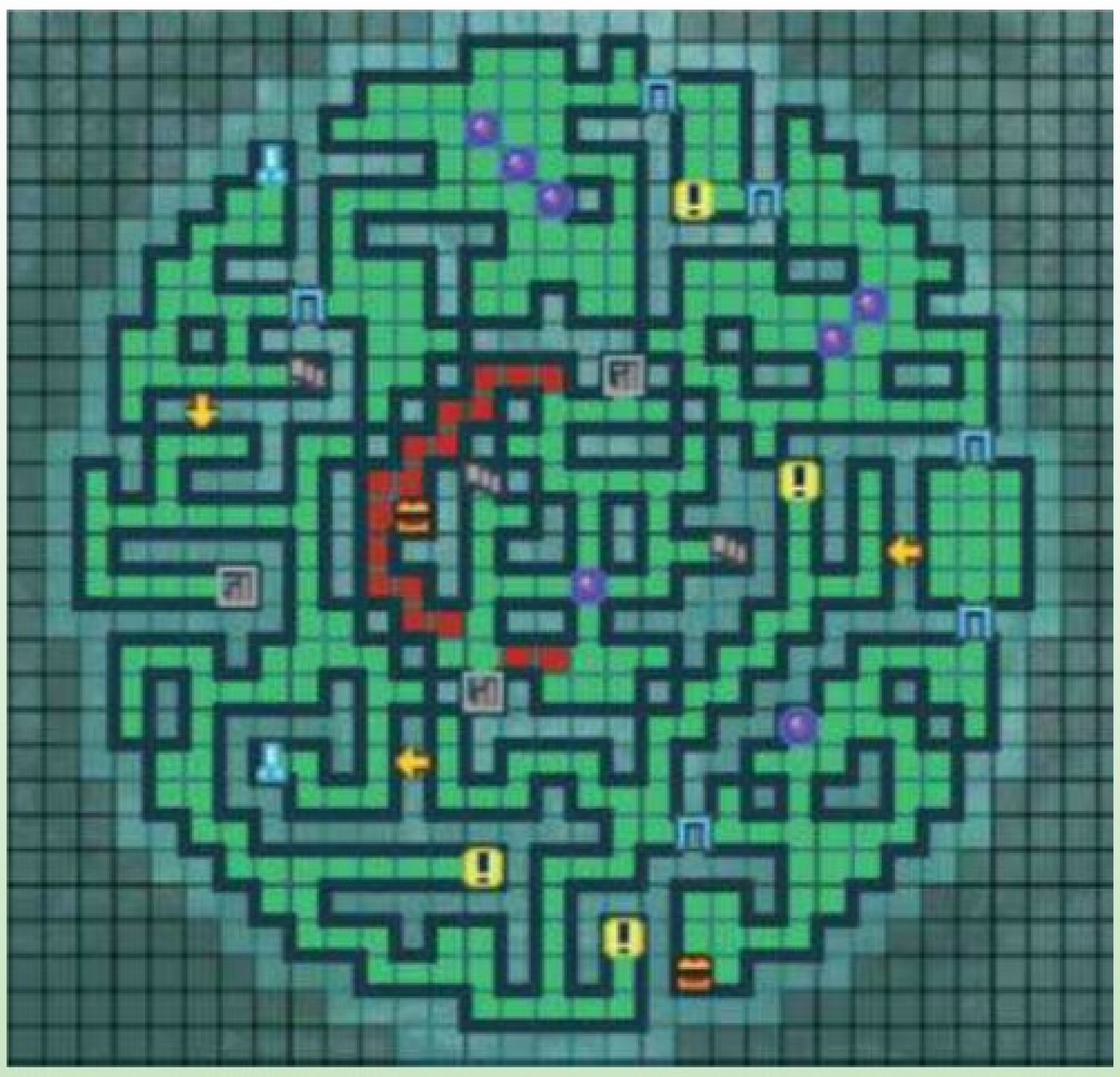
**HP=9330、攻 43、防 37**

光鸟的行动速度极快，惟一一招头技“ブル－タルレイ”是锁定全体的远隔无属性攻击，伤害非常高，不过此招发动前必须蓄力一个回合，因此我方可以提前准备几个“轰音弹”，用道具的效果取消其蓄力状态就好打了。对方的弱点是突属性，此外对盲目也没有什么耐性，封印和异常状态成功率高即可全程压制着它打。

| 坐标 | 内容 |
|---|---|
| 2E–3,1 | 采掘点：孔雀石、葡萄石、蔷薇石英、大樱芋 |
| 2E–5,1 | 宝箱：好机のスカラベ |
| 2F–5,2 | 调查选择“掘ってみる”触发杂兵战，三连战胜利后得到“料理大全 和の四章” |
| 4D–2,1 | 调查选择“钓りをする”，主角 HP 减少，得到“花枝の材木” |
| 4D–3,5 | 宝箱：オ－バ－ヒ－ルのグリモア |
| 4F–3,3 | 采掘点：孔雀石、葡萄石、蔷薇石英、あひるナッツ |
| 6B–5,3 | 调查选择“摇らしてみる”→“がむしゃらに摇らす”，得到“虹色の薄壳”，但主角 HP 减少 |
| 6E–2,1 | 宝箱：ウニコウル |

## 第四阶层 樱ノ立桥17F

本层新增的杂兵中，“ビッグモス”比其他怪物的实力强出一截，且会使用全体混乱攻击，全体随机 3 ~ 5 次的斩击也伤害不俗，遭遇时不可大意。反倒是 FOE“突き进む犀角”非常容易对付，这是个没有大脑的大块头，发现玩家会一个劲地往前冲撞，玩家可以引诱它直接冲下悬崖，再安安心心地通过。



## FOE・突き进む犀角

**HP=12517、攻 49、防 40**

犀牛平时只会一招带贯通效果的头技“角击”，由于它的头封耐性很低，玩家往往会急着封印头部来限制其攻势，但这恰恰落入了设计者的圈套——FOE 在头封状态下会发动特殊技“彻底抗战”，解除自身所有封印、异常状态的同时提升物理攻击力并回复 5000HP。在 BUFF 效果下配合本身超高的攻防能力，轻松就能秒杀我方的角色。因此战斗中应该以盲目或混乱效果来打乱对方的节奏，圣骑士用“バックガード”保护好后列单位不被贯通效果击杀即可。FOE 虽然皮糙肉厚，但只要对冰属性弱点猛攻，还是能有效地造成伤害的。

| 坐标 | 内容 |
|---|---|
| 2A–5,5 | 伐采点：花枝の材木、香木、弓なりの花枝、サヤエンドウ |
| 2E–5,2 | 伐采点：花枝の材木、香木、弓なりの花枝、树海樱花弁 |
| 3C–4,5 | 宝箱：封头の玄能 |
| 4E–1,5 | 调查选择“食べてみる”，吃下蘑菇的角色和主角 HP、TP 减少 |
| 4F–5,2 | 选择“武器を构え挑みかかる”，与“手负いのバビルサ”（HP=4158）发生战斗 |
| 5B–2,1 | 调查选择“蹴り飞ばす”主角 HP 减少，以后再来调查可以挑战一个躲飞石的小游戏 |
| 5C–5,4 | 调查选择“食べていく”触发杂兵战，获胜后全体 TP 回复（每日 1 次） |
| 5F–2,3 | 宝箱：金钱 10000 |

## 第四阶层 樱ノ立桥18F

18 层开始出现毒沼的伤害地形，需备足“斥候の长靴”。前面介绍过的杂兵“ビッグモス”会频繁与“カマイタチ”组队出现，后者的列攻击能降低我方一列的封印、异常耐性，因此遇到这对组合需格外小心。FOE“突贯する大蛙”每次能跳 2 格，但玩家移动两次它才能动一次，而且算好落脚点也可以诱使它跌落悬崖，从而轻松通过。行至（2C–4,4）被翼人族包围，剧情过后就能继续前往上层。

## FOE・突贯する大蛙

**HP=10979、攻 45、防 38**

相比 2、3F 隐藏区域出没的“飞跃する大蛙”实力还更弱一些，弱点是坏属性。脚技“ジャンピング”为带扩散效果的近接坏属性攻击，头技“ブル－タルレイ”则为无属性全体攻击。由于 FOE 在开战后立刻会召唤 4 只“恨み募る蛙”（HP=1680），后者的单体攻击附带诅咒效果，建议吃一个“诅咒耐性大幅上升”效果的料理免得自受其害。优先以集中攻击削减杂兵数量，其他方面就没什么难点了。

| 坐标 | 内容 |
|---|---|
| 3A–3,4 | 采取点：姫リンゴ、冬中夏草、冲击の果实、ウグイスナ |
| 3B–2,2 | 宝箱：战功の角笛 |
| 4C–2,1 | 宝箱：解剖用水溶液 |
| 5A–3,4 | 调查选择“饮んでいく”，全体 TP 回复，但会触发强制战斗（每日 1 次） |
| 5E–1,1 | 采取点：姫リンゴ、冬中夏草、冲击の果实、まんまる巨莓 |
| 5F–1,2 | 调查选择“助ける”，全员 HP、TP 回复 |
| 6D–5,3 | 宝箱：ハマオ |

## 第四阶层 樱ノ立桥19F

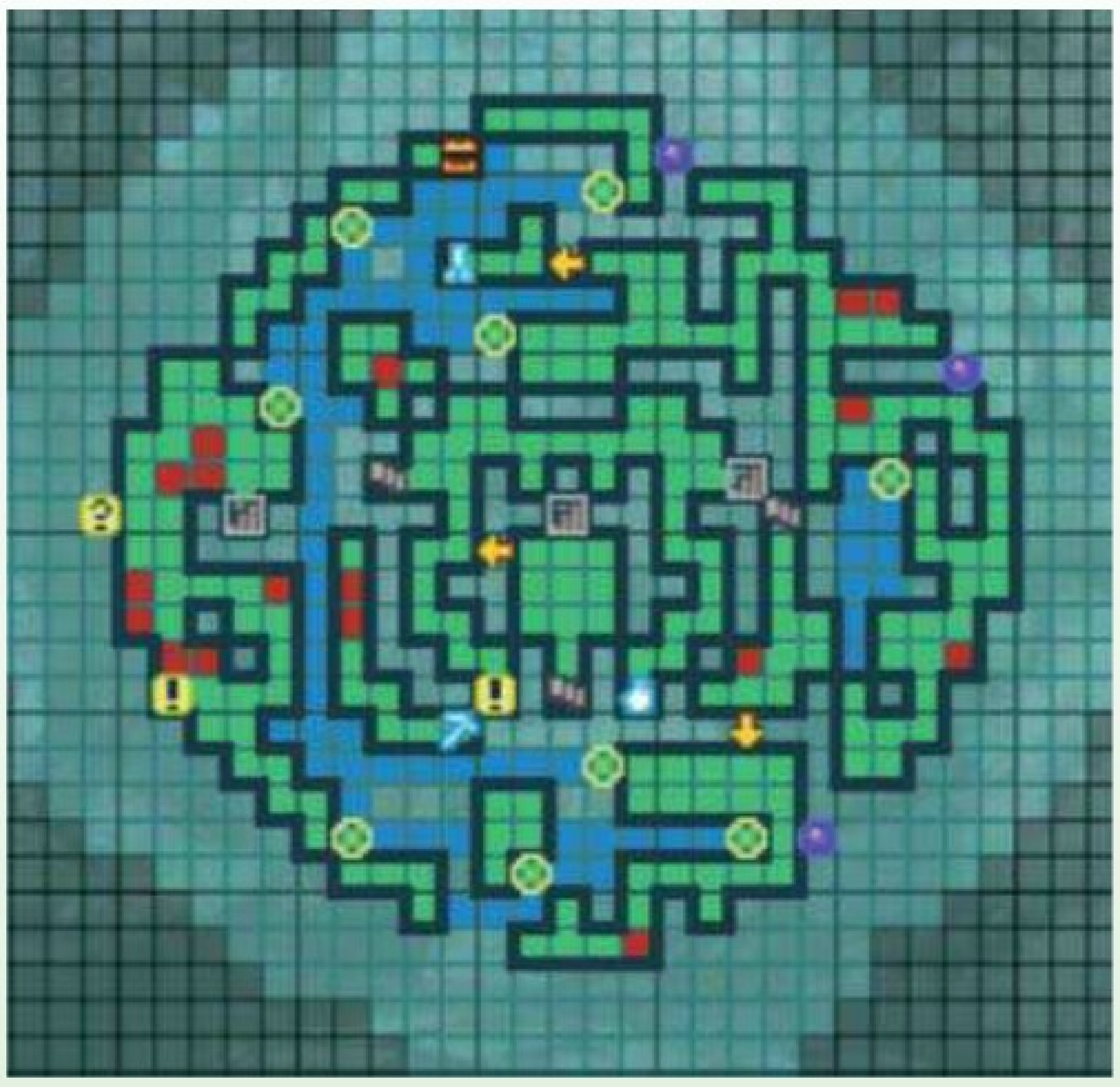
没走两步就看到一种浮动的平台，这也是本层的特殊地形，踩上后会沿着直线飞到对岸，根据玩家面朝方向的不同，行进路线也会发生变化。先把（4E–4,2）的平台向西移动，然后从南侧搭乘它就可以来到东侧区域。随后把（6C–2,4）的平台先向西、再向南移动，玩家就可以到达通向上一层的阶梯前了。FOE“怒れる猛禽”

### FOE・怒れる猛禽

**HP=9418、攻 47、防 37**

巨鹰的弱点是突、雷属性，不过对腕封的耐性极高。FOE 的腕技“暴风の翼”在攻击全体的同时会附加盲目效果，严重影响我方的火力输出；“引きちぎる大爪”则是攻击单体的斩属性脚技。建议开战前先吃一个“黑茶”料理提升我方的盲目状态耐性，战斗中以封印脚部为主要目的，限制住对方的高伤害招式，玩家也同样可以利用盲目效果“以彼之道还施彼身”。

每次可以移动 3 格，幸好它不会追击玩家，只会沿着固定的路线飞行。



▲（1C–5,5）需要通关后接受支线委托“天碎き、荒れ狂うは雷の王”方能通过。

提醒一下在 20F 的南区与 FOE 交手时，千万不要停在巨鹰的飞行轨迹上，否则同时面对多只 FOE 会令战斗压力陡增。

| 坐标 | 内容 |
|---|---|
| 2D–2,5 | 调查选择“手を伸ばし枝を采る”得到“弓なりの花枝”，摘 3 次后会触发杂兵战 |
| 3A–5,5 | 宝箱：料理大全 洋の四章 |
| 3B–5,3 | 伐采点：花枝の材木、香木、弓なりの花枝、サヤエンドウ |
| 3E–5,1 | 采掘点：孔雀石、葡萄石、蔷薇石英、あひるナッツ |
| 4D–1,5 | 调查选择“大声を张り上げてみる”，主角 TP 回复，再选择“みんなで声を出す”全体 TP 回复，但会触发强制杂兵战 |
| 4D–5,5 | 采取点：姬リンゴ、冬中夏草、冲击の果实、まんまる巨莓 |

## 第四阶层 樱ノ立桥20F

刚走到（6D–1,1）会被翼人族拦住，需要返回公宫受领主线任务“目指せ、天空の城”、得到“いにしえの饰り”后才能继续探索。注意本层出没的“**コカトリス**”会发动石化成功率极高的“眼光”，非常危险！到达（3D–3,1）或（3D–4,2）时触发剧情，全员休息回复 HP、TP，此后 BOSS“**ハルピュイア**”也会在地图上登场。目前还不能靠近它，玩家必须沿着阶梯一路向下，逐层探索第四阶层的中央区域，再度从 16F 绕上来后才能够展开 BOSS 战。由于北侧区域还有两只“破灭を呼ぶ光鸟”游走，切记先把它们干掉免得在 BOSS 战中乱入。

## BOSS・ハルピュイア

HP=19660、攻 45、防 41

鹰身女妖的招式附带丰富的封印和异常状态——开场必定发动的头技“金切り声”为攻击全体附加恐慌效果；腕技“绝望の大爪”为斩属性攻击全体附加麻痹效果，“ストームフェザー”则是突属性攻击全体附加盲目效果。BOSS 每到 5 的倍数回合或发动“カオススクリーム”降低我方封印、异常状态耐性的次回合，必定发动脚技“捕食の宴”，效果为复数次随机攻击同时附加三封状态，而且这招随着发动次数的增多，攻击次数也会逐渐增多，最大可达到 18 击，被拖入持久战必然对我方不利。首先要准备足够的回复道具，并配合料理“リンゴ入り爱玉子风ブルーゼリー”，让道具的效果发挥到极致。BOSS 的体力不多，玩家应抓住这个突破口设法速战速决。“予防の号令”和“巫术：结界”都是此役的重要防御技能，由于对方的雷属性和头封耐性皆不高，推荐找 16 ~ 18F 出没的“ライチョウ”刷一个高等级的“封雷”魔石，可以同时兼顾到两个方面。而 16 ~ 17F 出没的“军队バチ”刷出的“毒针”魔石也可以造成稳定输出，平均每回合伤害 300 以上。主角基本可以常时保持 FORCE BOOST 状态，当 BOSS 体力削减到一半以下就果断用 FORCE BREAK 爆发伤害。特殊掉落的条件是以头封状态击破，不难达成。

| 坐标 | 内容 |
|---|---|
| 3C–1,4 | 调查选择“手を伸ばす”，选择的角色 HP 减少 |
| 4A–1,5 | 宝箱：ラウダナム |
| 4A–5,5 | 宝箱：ダイレクトガード |
| 5C–2,4 | 调查选择“手を伸ばしてみる”，失去 1 个“アリアドネの丝” |
| 5E–3,5 | 宝箱：轮回の角铃 |

## 第五阶层 天ノ磐座21F

第 5 阶的迷宫是一座漂浮在天空的浮游城，场景蔚为壮观。每到一个新的阶层杂兵都会先给玩家一个下马威，本层也不例外——行动速度极快的“**フォレストバット**”会使用全体头封技能，令我方的魔法系职业难以发挥；血多甲厚的“**アイアンアーマー**”的扩散效果攻击带有腕封 + 脚封，推荐用睡眠状态控制它；最可怕的是看似没什么威胁的“**マンドレイク**”，它的即死攻击成功率超高，一定要趁它还在准备期间针对火属性弱点尽快击杀，否则团灭是家常便饭。FOE“绯绯色の剑兵”虽然警觉度很高，但每次只走一格注定追不上玩家。

## FOE・绯绯色の剑兵

HP=14349、攻 61、防 44

高攻击的典型物理系 FOE，锁定全体随机 4 ~ 6 次的“杀戮の光刃”轻松就能秒杀掉我方体力较少的单位，而且还会在随后的 3 个回合内进一步提升自己的物理攻击力。由于剑兵对大部分异常状态皆有免疫效果，因此我方只能从弱化和封印状态方面着手，而且一定要及时打消其强化效果。这种机器人形态的敌人弱点自然是雷属性，只要成功腕封就能大大降低其伤害。

| 坐标 | 内容 |
|---|---|
| 3D–3,2 | 伐采点：轻い铁片、铁木、金属丝、皇帝ツバメの巢 |
| 4E–1,3 | 调查发现料理自动贩卖机，根据玩家所持的食材，可选料理种类和回复效果也会变化，每日可用 1 次 |
| 6D–1,2 | 伐采点：轻い铁片、铁木、金属丝、岩茸 |
| 6D–4,4 | 宝箱：クリアランスのグリモア |

## 第五阶层 天ノ磐座22F

前方不远（4C–2,5）有一个铁甲骑士型 FOE 挡路，先往东侧的门走，会看到骑士被飞来的炮弹击破。这种炮弹从固定点位不停发射，每次移动 2 格，当玩家与其处在同一直线上就会拐弯。FOE“漆黑の魔骑士”的视觉范围为正前方 3 格，只要其中一个警觉，整个区域的 FOE 都会开始追踪。玩家可以利用炮弹打爆挡路的魔骑士，不过一旦自己被炮弹接近也会损失 100HP。杂兵中需要注意黄色的“**イエロ－ゼラチン**”，它在死亡时会对全体施加麻痹效果，最好把它留到最后击破。

### FOE・漆黑の魔骑士

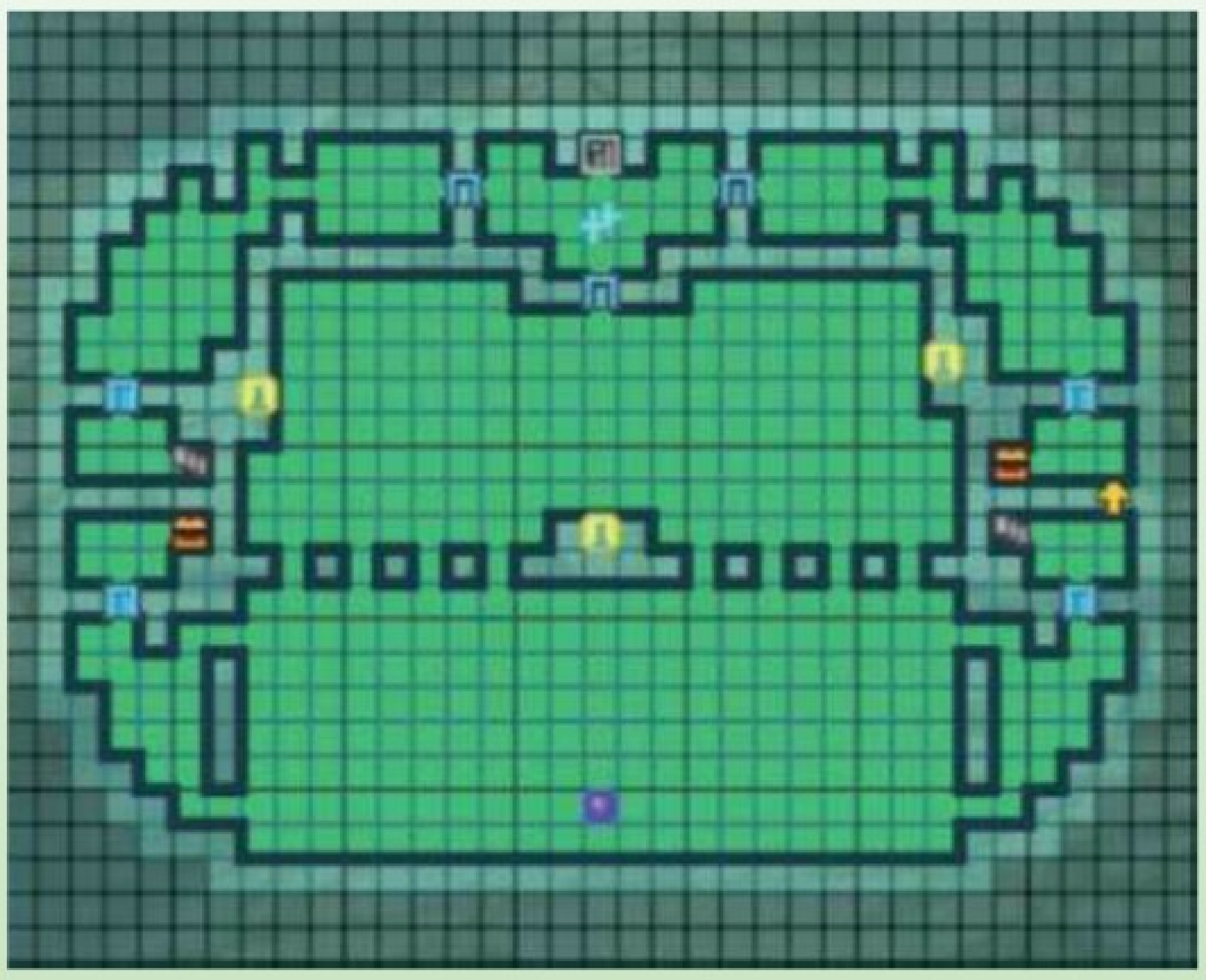
**HP=15669、攻 62、防 46**

弱点同样是雷属性的 FOE，混乱、麻痹和中毒状态也对其有效。魔骑士开场必用腕技“死の黑刃”，攻击一列的同时附带即死效果，发招速度虽快，由于命中率较低，并不会引起玩家的重视。而 FOE 真正的战术是先用腕技“无道の暗刃”给我方全体附加盲目效果，令回避率降为 0 后再发动即死攻击。由于对方的行动速度极快，我方很难及时解除盲目状态，因此开战前吃一个提升耐性的料理“黑茶”是必不可少的，最好再给全员配上饰品“かみつきピアス”。随着 FOE 体力的减少，即死的成功率也会逐渐提升，因此 FORCE 槽要留到后半段来猛攻。玩家也可以利用“只要有处在盲目状态的角色，对方必定对该列发动‘死の黑刃’”的特点，用回避率高的游侠以“スケ－プゴ－ト”来替盲目状态的同伴承担攻击，这样也能有效抑制住 FOE 的杀招。

| 坐标 | 内容 |
|---|---|
| 2D–3,4 | 调查发现料理自动贩卖机，根据玩家所持的食材，可选料理种类和回复效果也会变化，每日可用 1 次 |
| 3E–5,1 | 宝箱：咒いの香 |
| 5B–3,3 | 采取点：奇怪な果实、**ロサカリナ**、命の蜂蜜、云海山鸟の卵 |
| 7C–2,5 | 调查选择“手を伸ばす”，失去 1 个“アリアドネの丝” |
| 7E–6,3 | 采取点：奇怪な果实、**ロサカリナ**、命の蜂蜜、精制水 |

## 第五阶层 天ノ磐座23F

在（3B–3,4）有一根蓝色的树海磁轴，其作用是回复全员的 HP、TP（每日 1 次），并提供存档，但是不能用于回城。本层没有任何通常型 FOE，玩家必须击破南侧区域的 BOSS，否则（1C–4,4）、（1D–4,5）、（7C–2,4）、（7D–2,5）的大门都无法通过。穿过中央区域时会受到枪林弹雨的洗礼，不过只要玩家用心就会发现，这些炮弹可以引到南侧去轰炸 BOSS。命中“ジャガ－ノ－ト”后它就会惊醒，此时立刻跑到西南或东南的狭长通道内对方就无法深入追击，玩家可以再如法炮制引诱飞弹过来轰炸，只不过后续的飞弹都必须从侧面命中才能对 BOSS 造成伤害。最多 4 发可以削减掉对方约 40% 的体力，而且还能让它陷入硬直状态供玩家从背后偷袭。



## BOSS・ジャガ－ノ－ト

HP=72000、攻 60、防 49

BOSS 的一大特性是会发动头技“バ－サクハウル”，在 5 个回合内强化自己和我方的物理、属性攻击力（无误）。这并不是秉承什么公平竞赛的美德，此招发动 4 回合过后，如果我方还有角色处在任意强化状态，它就会用头技“激しい咆哮”以无属性攻击我方全体并解除强化，次回合再以脚技“王者の爆进”攻击全体的同时附加三封状态——这套连续技威力惊人，轻松就能把玩家的队伍打得七零八落。因此，战斗中的要点是在我方得到强化期间用各种强力招式猛攻，并算好回合数主动解除身上的所有 BUFF，公主的技能“ホワイトノ－ブル”也成为此役的关键。除了前面提到的招式外，BOSS 的攻势还包括：头技“ブン回し”，扩散效果的坏属性攻击；头技“巨角の一击”，贯通效果的突属性攻击；头技“腐った息”，对全体附加盲目或中毒状态；脚技“完全破坏”，坏属性攻击全体并在 3 回合内降低物理、属性防御力。相对来说容易应对一些。对方的弱点是炎、冰、雷属性，当我方用属性攻击命中时，它往往会发动头技“蛮勇の障壁”来强化自身的物理、属性防御力，因此要及时用“リセットウェポン”解除。诅咒和中毒对它都有不错的伤害，不过还是更推荐以盲目效果来降低命中率。我方即使不加 BUFF，给 BOSS 施加更多的弱化状态也是能达到同样的效果的，其特殊素材的掉落条件是在脚封状态下击倒。

| 坐标 | 内容 |
| --- | --- |
| 2D–1,3 | 宝箱：料理大全 和の五章 |
| 6D–5,1 | 宝箱：怪力の指轮 |

## 第五阶层 天ノ磐座24F

本层炮弹发射的频率更高，而 FOE“银板の监视者”是沿着固定的路线转圈型，只有玩家走到其巡逻路线上时才会警戒。虽然实力不及前两层的 FOE，但它们会不断出现，一旦战斗拖入持久战，很可能就要同时面对多名强敌。还是要利用好飞弹的特性把 FOE 炸毁，然后趁机器人还没刷新的空档期，快速通过狭窄的通路。

### FOE・银板の监视者

HP=10260、攻 60、防 45

机器型敌人弱雷已是本系列的共性，要挑战它务必从其行动路线外触发战斗，免得遭到夹击。FOE 的头技“电磁波”能对全体附加三封状态，这招一般只在 4N+1 回合使用（N=0、1、2……），当对方血量较少时才会打破规律；头技“灼热光线”则是锁定全体的炎属性攻击，伤害颇高。要抵挡对方的攻势，首先需要圣骑士时刻保持腕部状态的良好，一旦被封印就无法发动“ファイアガ－ド”来保护同伴了。此外，巫医的“巫术:结界”也可以在一定程度上防止全员陷入封印的不利局面，当然令对方陷入头封是最安全的打法。整体难度是本阶层 FOE 中最低的。

| 坐标 | 内容 |
| --- | --- |
| 1D–4,4 | 宝箱：ソ－マプライム |
| 3D–5,2 | 采掘点：月长石、电气石、夜光石、柔らかい床 |
| 3E–3,1 | 调查选择“果实を食べる”，全体 HP、TP 回复（每日 1 次） |
| 6D–3,2 | 采掘点：月长石、电气石、夜光石、崩れた壁材 |
| 7B–3,5 | 调查发现料理自动贩卖机，根据玩家所持的食材，可选料理种类和回复效果也会变化，每日可用 1 次 |

## 第五阶层 天ノ磐座25F

FOE方面没有任何新鲜的面孔，依旧是依靠诱导飞弹的行动轨迹来帮玩家打开通路。新增杂兵“**ゼラチンキング**”在召唤“**イエロ－ゼラチン**”登场后，就能发动大威力的全体雷属性连携头技“爆雷阵”；“死灵の兵士”发动脚技“流光追刃”后，会在该回合的属性攻击后展开追击。穿过（4C–3,5）特殊的红色大门就会迎来BOSS战。艰难取胜后王座后的阶梯无法使用，主角一行需要去遗迹深处了断灾祸的根源。

### BOSS・オ－バ－ロ－ド（1）

HP=6000、攻58、防50

BOSS的第一形态招式是完全固定的：①对我方全体附加诅咒、恐慌或混乱状态→②无属性全体攻击→③本回合对自身的物理攻击无效化并发动反击→④无属性全体攻击→⑤本回合对自身的属性攻击无效化并发动反击→⑥无属性全体攻击→⑦回复自身HP约1000→⑧无属性全体攻击→（重复步骤①）。除了两招反击技外全部属于头技。由于对方的无属性攻击伤害会越来越高，玩家必须猛攻雷属性弱点、尽快解决战斗，否则后期根本扛不住BOSS的攻势。另外不要急着使用FORCE BREAK，因为这仅仅是前哨战。

### BOSS・オ－バ－ロ－ド（2）

HP=27000、攻59、防50

显出完全体的BOSS招式名称非常诗意：头技包括“美しき阳光”，炎属性攻击全体附加头封效果；“冻雨と雨冰”，冰属性攻击全体附加腕封效果；“雷鸣と我が身”，雷属性攻击全体附加脚封效果。腕技则有“生まれ出ずる悩み”，带扩散效果的近接斩攻击，附带混乱和物理攻击力下降效果；“山行水行”，锁定一列的近接坏属性攻击；脚技“孤独そして孤立”的效果则是对全体附加诅咒或恐慌状态，并降低物理防御力。此外，自身被附加不利状态时还有可能发动“何处何处”解除弱化，并提升物理、属性攻击力。

BOSS一开场并不会急于猛攻，玩家可以用盲目配合腕封、脚封来遏制其物理系招式的伤害。当其体力降到一定值就会召唤出“サテライトキラ－”（HP=1700），这种杂兵会跟在BOSS的属性攻击后展开追击，而且能发动自爆，一定要优先干掉。随后它还会继续召唤“ロ－ドコア”（H=2800），同样要迅速击破，否则BOSS的杀招“如く舞う”威力会倍增。杂兵的出现也标志着BOSS要从三种属性招式中选择一种连续发动了（顺序为炎→冰→雷），因此圣骑士“三色属性盾”的价值再次体现了出来。当BOSS出现开始充能的提示后，次回合必定锁定全体发动斩属性攻击“如く舞う”，建议全体防御来应对。后期BOSS召唤杂兵的频率会加快，最好把FORCE槽留到此时提高清除杂兵的效率。

| 坐标 | 内容 |
|---|---|
| 1B–4,5 | 采掘点：月长石、电气石、夜光石、崩れた壁材 |
| 1D–3,3 | 宝箱：**ダブルアクションのグリモア** |
| 2B–1,3 | 伐采点：轻い铁片、铁木、金属丝、皇帝ツバメの巢 |
| 4F–1,2 | 调查发现料理自动贩卖机，根据玩家所持的食材，可选料理种类和回复效果也会变化，每日可用1次 |
| 5B–4,4 | 调查触发强制二连杂兵战，获胜后得到“轻い铁片” |
| 5E–4,3 | 采取点：奇怪な果实、**ロサカリナ**、命の蜂蜜、云海山鸟の卵 |
| 6E–1,3 | 调查选择“左の赤い圆に触れてみる”，随后15步内遇敌率上升；选择“右の青い圆に触れてみる”，随后25步内遇敌率上升 |
| 7B–1,4 | 宝箱：**ハマオプライム** |

## 第五阶层 遗迹ギンヌンガB5F

在公宫汇报主线任务，拿到“公国の纹章”就可以通过遗迹 B4F（1D–4,1）那扇封闭的大门了。地下 5 层要注意会单体石化攻击的杂兵“**ル－カサイト**”，以及能发动即死效果的“**レッドコ－パスル**”。迷宫中还暗藏着一些眼睛，视力范围为正前方 5 格，被其看到后会被触手拉到身边，全员损失 100HP 且 3 个回合无法行动。触手是无差别攻击的，用它可以把挡路的 FOE 给扯走并造成伤害。绕到中央区域、推开红色的大门就要准备迎来最终战了！

| 坐标 | 内容 |
|---|---|
| 2C–3,2 | 宝箱：**アムリタⅡ** |
| 6C–1,1 | 宝箱：**ネクタルⅡ** |
| 7F–2,3 | 宝箱：**メディクⅣ** |

### FOE・苍翼の踊り手

HP=9294、攻 59、防 43

此 FOE 对异常状态的抗性较高，基础实力一般。脚技“乱れ舞”为随机 3 ~ 5 次斩属性攻击，并降低目标的命中率。由于对方在偶数回合就会发动“愈しの舞”完全回复自身的 HP，因此玩家的战术重点是优先封印脚部，再加满 BUFF 以最快的速度堆积伤害。利用墙上的触手能削减这个 FOE 约 1/3 的体力，而且对方开场就处在三封的不利状态，便于我方直接开 FORCE BREAK 强攻争取速杀。

### BOSS・フォレスト・セル

HP=25000、攻 55、防 40

战斗初期 BOSS 的本体拥有抵消一切攻击的精神障壁，玩家要先把火力集中到上方的两条触手上。“セル・イ－ラ”（HP=2500）只用物理攻击，弱点是炎、冰、雷，腕封、中毒、麻痹和混乱状态有效。攻击时应均摊好伤害，尽量做到在一个回合同时击破两条触手、或抢在 BOSS 复活触手前解决，这样 BOSS 左右肩下方的两条触手就会抬起。“セル・オディウム”（HP=4000）只用属性攻击，弱点是斩、突、坏，头封、中毒、盲目和恐慌状态有效。继续调整伤害同时击破，不要给 BOSS 复活触手的机会，便可以解除精神障壁。

前期 BOSS 并不会用什么太有杀伤力的招式，只会以“ポイズンダスト”对全体附加中毒状态并降低 HP 回复效果，以及“カラミティアイ”解除单体的强化状态并附加三封和防御力下降效果。等把触手全部消灭、只剩它的本体后战斗才算真正开始。本体的招式都不存在发招的部位，即三封效果只能降低能力值、无法阻止发招。解除屏障的次回合 BOSS 必定发动“カ－スオブルイン”，效果为降低全员的 HP 最大值并附带诅咒，一定要用“予防の号令”配合“巫术：结界”预防。此后它会连续发动的“アイソレイト”则是带扩散效果的无属性攻击。BOSS 本体对所有属性皆没有耐性，异常状态中盲目和中毒的成功率相对较高。将其体力削减约 1/4 后 BOSS 又会令触手复活，玩家需要重新解除精神障壁。

此役我方的生存压力主要在触手攻击的阶段，因此强力招式应该留在此时，4 条同时在场时生存几率就很低了。注意当触手出现增幅的预告提示后，次回合 BOSS 发动的无属性全体攻击威力与场上的“セル・オディウム”数量成正比，一定要力求尽快击破触手。战斗进入后期 BOSS 会不断地发动全体无属性攻击“ハルマゲドン”，且威力逐回合增强，建议立刻发动 FORCE BOOST，配合强大的

FORCE BREAK 技给对方造成重创，否则很容易功亏一篑。

艰难取胜后触发剧情，BOSS 还打算垂死挣扎，主角则在雅丽安娜的话语下变身成为全新的姿态。此役主角 FORCE 槽无限、HP=9999 且每回合还能自动大幅回复。在压倒性的 BUFF 效果下轻松虐杀 BOSS，迎来结局吧！

## 通关以后

Ending 过后提示储存通关存档，在标题画面选择“☆ New Game”可以在继承公会成员、魔石、金钱、道具、食材、商店列表、图鉴和地图情报的情况下开启二周目。多周目游戏时迷宫中的宝箱、隐藏捷径都会还原，主线任务、支线委托也会重置。

如果选择 LOAD，则可以通过树海 25F 的阶梯前往第六阶层，酒场也会有全新的支线委托出现，还有三龙、原始幼子等经典 BOSS 等待着玩家的挑战！

# 资料列表

### 主线任务

| 主线任务名称 | 报酬 | 完成方法 |
|---|---|---|
| ハイ・ラガ－ド入国试验 | 金钱 500、经验值 780 | 前往古迹ノ树海 1F，将红线标注范围内的地图绘制完成并拿到木札 |
| 行方不明の卫士を探せ | 金钱 900、经验值 5840 | 前往古迹ノ树海 3F，在（3D–2,5）找到行踪不明的公国卫士 |
| 百兽の王キマイラを讨って | 金钱 1500、经验值 9480 | 前往古迹ノ树海 5F，击倒 BOSS キマイラ |
| 幻兽サラマンドラを追え | 金钱 3500、经验值 33860 | 前往常绯ノ树林 8F，在（2C–1,4）找到“火トカゲの羽毛” |
| 炎の魔人讨伐指令 | 金钱 6000、经验值 44660 | 前往常绯ノ树林 10F，击倒 BOSS 炎の魔人 |
| 冰雪を乘り越え冰花を入手しろ | 金钱 9000、经验值 100485 | 前往六花冰树林 12F，在（3E–4,2）、（5C–2,5）、（6A–1,2）、（7E–4,2）摘来 4 朵“冰の花” |
| 目指せ、天空の城 | 金钱 100000、经验值 440115 | 前往天ノ磐座 25F，击倒 BOSS オ－バ－ロ－ド |

以下为主线通关前可以受领的全部支线委托资料，一些只在委托中才会出现的特殊敌人和 FOE 没有太多的难点，就不详细介绍打法了。

### 支线委托

| 支线委托名称 | 报酬 | 完成方法 |
|---|---|---|
| こぼれ出ずる清廉 | 经验值 500、解析グラス ×2 | 前往树海 1F（6B–5,4），调查后得到“岩清水” |
| 皮职人の依赖 | 经验值 650、ネクタル ×3 | 收集 3 个“ネズミの针”，由树海 1F 的ハリネズミ掉落 |
| 商店からの依赖Ⅰ | 经验值 600、ダ－ジエ | 前往交易所对话，收集并卖出 3 个“壳のカケラ”，由树海 1F 的森マイマイ掉落；2 个“小さな铁爪”，由树海 1F 的クロ－ラ－掉落 |
| 青い碑 | 经验值 1250、フリ－ズオイル ×2 | 前往树海 2F 的采掘点，收集 1 个“天河石” |
| お店番少女 | 经验值 1500、アムリタ ×2 | 前往宿屋对话回答 YES，卫兵到来后选择“引き受けよう”，依次前往酒场、料理店、公宫、冒险者公会，再返回宿屋便可完成（寻找失败报酬会减少） |
| 商店からの依赖Ⅱ | 经验值 2000、兽の大弓 | 前往交易所对话，收集并卖出 5 个“しなる枝”，在树海 3F 的伐采点找到；1 个“大鸟の羽”，由树海 4F 的サイミンフクロウ掉落 |
| 所有せざる卫士 | 经验值 3000、火术の起动符 ×5 | 得到 2 个“大きな荷物”，分别送往树海 4F 的（4C–3,5）和（2C–3,2）即可（只送一处报酬会减少） |
| 药泉院の依赖Ⅰ | 经验值 2500、料理大全 和の一章 | 收集 1 个“切断された鹿角”，由树海 1F 的 FOE 狂乱の角鹿掉落 |
| ホラ吹きチャップの一つの真实 | 经验值 3000、愈しのリズムのグリモア | 在酒场与“ホラ吹きチャップ”对话，夜晚前往树海 5F 的（6A–3,4），再与该 NPC 对话选择“见つかった”，并把坐标指出 |
| まだ、名もない花 | 经验值 3500、金钱 600 | 前往树海 5F 的（3C–1,1），选择 YES，战斗获胜后得到“苍色の小さな花” |
| シカ肉ステ－キを广めてくれ | 经验值 3250、好机のスカラベ | 在南区宣传“シカ肉のステ－キ”，开发料理需要 4 个“鹿肉”，2 个“古迹のアスパラ” |

| 支线委托名称 | 报酬 | 完成方法 |
|---|---|---|
| 圣者の研究 | 经验值 6000、テリアカ α ×3 | 前往交易所对话，收集并卖出 1 个“ミント草”，在树海 6F 的采取点找到 |
| 术式を我らに | 经验值 5750、耐热ミスト ×2 | 在酒场与“伤付いた全身铠を缠った冒险者”对话，选择“依赖を受けてきたと传える”，在队伍中有角色习得“火の术式”，或携带“火术の起动符”的前提下在与其对话即可完成 |
| 东区都市开发依赖 | 经验值 6500、まどろみの战斧 | 在料理店对东区进行都市开发 2 次，令医疗师（メディック）入住 |
| 丽しくも强き女王の驹 | 经验值 150000、树士の战斧 | 在酒场与“高价そうな服を着た男”对话，选择“それは神手の雕金师の驹？”→“何となら交换してくれる？”完成一系列报酬为“金细工の驹”的支线委托（通关后才能彻底达成） |
| フロ－スの宿からの依赖 | 经验值 7750、料理大全 洋の二章 | 前往宿屋对话，收集 2 个“赤木のツタ”、1 个“丈夫な木片”，在树海 7F 的伐采点找到 |
| 野山驱けるものに甘い蜜を | 经验值 11250、フエンサ－のグリモア | 得到“瓶入りの透き通った蜜”，前往树海 6F（5A–4,3）选择“蜜を撒く”触发强制战斗，击倒シロップベア－（HP=2100）即可完成 |
| 树海の食桌 | 经验值 10000、斥候の长靴 ×2 | 前往宿屋对话，收集个 3 个“弹力あるツル”，由树海 7F 的かみつき草掉落 |
| 美しき公女の为に | 经验值 15000、金钱 2500 | 前往树海 7F 的（2D–3,2）、（3A–5,4）、（3D–3,3），采掘得到 3 枚“宝石の原石”（找不齐 3 枚报酬会减少） |
| 欲しけりゃ取って来い | 经验值 12000、金细工の驹“卫士” | 前往树海 8F 的采掘点，收集 3 个“红玉” |
| 至福の果实 | 经验值 13500、零距离射击のグリモア | 前往宿屋对话，到树海 8F（7A–3,2）调查得到“树海のイチゴ”，再送到同层（2E–5,2）的卫兵手中 |
| トムソン职人の顽固な依赖 | 经验值 14000、フクロウのピアス | 前往交易所对话，收集并卖出 5 个“发光する尾羽”，由树海 9F 的サクランフクロウ掉落 |
| 药泉院の依赖 II | 经验值 20000、アクセラ ×5 | 收集 3 个“球状の水泡”，由树海 6F 的 FOE 螺旋の水泡树掉落（交不满 3 个报酬会减少） |
| 祝い歌うこの日君の为に | 经验值 20000、テリアカ α ×5、テリアカ β ×5 | 前往宿屋对话，找来 3 样礼物：①在交易所对话后，到树海 1F 的采集点找到“小さな花”；②在酒场对话后，到树海 3F（6B–1,2）调查选择“赠り物を探す”，得到“香り付きの蜡烛”；③在冒险者公会对话后，到树海 6F（3C–2,3）调查选择“ベリ－を持っていく”，战斗获胜后得到“最高级のジャム”（找不满 3 样报酬会减少） |
| 铁壁を成す城兵の驹 | 经验值 28000、金细工の驹“城兵” | 前往交易所对话选择“キレイな驹とか置いてないかな？”→“その驹、全部卖ってくれ！”，并支付金钱 2500 |
| 新规メニュ－开发依赖 | 经验值 41000、みがわりのグリモア | 在酒场与“でっぷりした煌びやかな男”对话，得到“料理大全 洋の三章”，到料理店把洋食 Lv3 的四种料理全部开发出来，再与他对话即可 |
| 模仿より生まれ来る创造 | 经验值 29500、赤铁の兜 | 前往交易所对话，收集并卖出 1 个“赤铁の前脚”，由树海 11F 的モリヤンマ掉落 |
| 树海の石材を运べたら | 经验值 34000、小手切り | 前往树海 11F（4A–3,3）、（4C–3,3）、（4D–5,4），把 3 个“巨大な石材”送到树海磁轴边，每次只能运 1 个 |
| 爱しき者の心を射る物は I | 经验值 31000、斩击の守り | 前往树海 12F 的采掘点，收集 1 个“天青石” |
| 树海の彼方へ | 经验值 38500、料理大全 和の三章 | 前往树海 12F（6A–4,2）调查触发强制战斗，击倒ムベンガ（HP=656）后得到“婚约者の手甲” |
| 拟态と捕食 | 经验值 35500、金钱 8000 | 前往树海 12F（3A–2,5）调查选择“卫士に见张りを任せて洞窟に入る”，击倒出现的杂兵 |
| 爱しき者の心を射る物は II | 经验值 36500、ソ－マ ×2 | 前往树海 13F 的采取点，收集 1 个“水仙人掌” |
| 谁が为に阳光は辉く | 经验值 41500、绝耐ミスト ×3 | 在 AM10 点 ~ PM3 点间前往树海 13F，随机遇敌 1 次后全体 HP 减少，击倒随后出现的固き铠の主（HP=2300） |
| 酒の眠る森 | 经验值 43000、咒言の杖 | 收集 3 个“赤いヒレ”，由树海 14F 的レッドフィッシュ掉落；2 个“宿贝のカケラ”，由树海 13F 的オオヤドカリ掉落 |
| 神を赞えるその背に光を | 经验值 45500、ストナ－ド ×2、ホ－リ－ギフトのグリモア | 交纳 1 个“巨象の大弓”，由树海 13F 的エビルマンモス掉落的“巨象の牙”打造（需卖出 5 个） |
| 苍驱けし翼は忘却の罪痕 | 经验值 50000、アムリタ ×2 | 在酒场与“咒术院からの使い”对话得到“风石”，前往树海 15F（6A–3,3）调查并供奉，稍微离开一段距离触发对话后再回去，调查得到“咒术の香木”，最后带回酒场对话选择“香木を渡す”即可 |
| 差し伸べる手、尊き命 | 经验值 64500、幸运のネックレス | 前往宿屋对话，选择“依赖の话で来た”→“负けないよ”→“大丈夫、今すぐ行こう”，前往树海 14F（4C–1,2）得到“小さな花饰り” |
| 后进を导くは先人の义务 | 经验值 70500、ハマオ、ソ－マ ×3 | 前往树海 11F，在杂兵战中累积击倒 10 只ムベンガ，再前往（2B–1,1）击倒ドンムベンガ（HP=9560），得到“手甲の欠片” |
| 辉きの阴 | 经验值 82500、ネクタル II | 前往树海 4F，穿过（5C–2,1）的裂缝，调查（6C–2,1）的宝箱并击倒 FOE“物欲を欺く者”（HP=6890） |

| 支线委托名称 | 报酬 | 完成方法 |
|---|---|---|
| 群れを成し袭い来る森の恐怖たち | 经验值 85000、アムリタ ×5、金钱 30000 | 前往树海 1F 击倒“洗脑されし劳动者”（HP=356），不能让它们靠近阶梯（城镇被其袭击报酬会变少）；靠近通往 2F 的阶梯，击倒出现的“幸灾乐祸の处刑针”（HP=4071）；前往 2F 击倒“义愤の断罪镰”（HP=8337） |
| 商店からの依赖Ⅲ | 经验值 73000、バスター ドソード | 前往交易所对话，收集并卖出 5 个“百年甲罗”，由树海 16F 的アイアンタートル掉落；2 个“薄紫の翅”，由树海 17F 的ビッグモス掉落 |
| 爱しき者の心を射る物はⅢ | 经验值 76500、金钱 12000 | 前往树海 16F（3E–2,3），调查回答 YES 得到“树海のバラ” |
| 祭りの前に | 经验值 74500、ブラッドルージュのグリモア | 前往树海 17F 的伐采点，收集 8 个“弓なりの花枝” |
| 知略に富むは王者の驹 | 经验值 90000、テリアカβ ×2、金细工の驹“公王” | 在酒场与“狩人の男”对话选择“公王の驹を持ってるのはあなたか”→“教える”，在地图上指示第 4 阶层的采集点，采取、采掘、伐采各指出 1 处（指不出 3 种报酬会变少） |
| 爱と憎恶は纸一重 | 经验值 87000、火炎术の起动符 ×2 | 收集 1 个“密林蜂毒针”，由树海 16F 的军队バチ掉落；1 个“薄紫の翅”，由树海 17F 的ビッグモス掉落；1 个“天铁の长针”，由树海 18F 的デススト–カ–掉落 |
| 猛き者、食らう饱くなき欲望 | 经验值 94000、料理大全中华の四章 | 前往公宫对话，随后到树海 18F（A4–3,4）挑战“贯禄の大角”（HP=7358），注意必须在 3 回合内击倒才能得到“魔物のフィレ肉” |
| 彼の者、瞳は魔导を映すのみ | 经验值 97000、活力の腕轮 | 前往交易所对话，收集并卖出 1 个“冻った青花弁”，由树海 19F 的巨大な邪花掉落（必须以冰属性攻击击倒） |
| 优しさの代偿は恩か仇か | 经验值 92000、巫术：呼应のグリモア | 前往交易所对话选择“仕事なんだからちゃんとやるよ”，得到“超鸟缶”，前往树海 19F（2C–2,1）调查选择“あげる” |
| 铳士の呼び声 | 经验值 105000、圣なる赠り物 ×3 | 前往树海 3F（3E–2,2）的封闭大门触发对话，再到 1F（4F–2,2）找到少女巫医，继续前进至（5F–1,1）得到“银色の发饰り”并击倒杂兵（不找到贵重品报酬会变少） |
| 豪杰の过去 | 经验值 109000、料理大全中华の五章、金钱 5000 | 得到“古びた金货”后，前往树海 21F（5C–3,5）调查选择“金货を供える”，得到“羊皮纸の手纸” |
| 木漏れ日の育む娴やかな日常 | 经验值 96500、绝耐ミスト ×2 | 得到 3 个“木树叶”，前往树海 20F（3B–3,3）、（3D–4,5）、（6E–2,2）分别调查选择“枝を払う”，得到“世界树の枝”（最后一处事件不触发报酬会减少） |
| 气高き峰に立つ勇者に名誉を | 经验值 252000、アムリタⅡ ×5 | 前往树海 17F（2C–3,5）对话选择“勇气の试炼を开始する”，在接下来的 7 个小时内击退本层的 FOE“突き进む犀角”，击倒 6 头可获得最多报酬 |
| 白き夜も温もりを消さぬ为 | 经验值 123000、ウラダナム ×5、ウニコウル ×5 | 前往冒险者公会对话，前往树海 21F 的伐采点收集 10 个“铁木”并交给公会的マリオン（不足 10 个报酬会变少） |
| 公国料理店、最后の试炼 | 经验值 146500、光辉の腕轮 | 通过料理店的宣传计划，一次性盈利 50000 |
| 新たなる愈しを求めて | 经验值 99000、ハマオ | 前往交易所对话，收集并卖出 1 个“命の蜂蜜”，在树海 22F 的采取点获得 |
| 小さき命を支える物 | 经验值 104000、神速の鞭 | 收集 2 个“ゼラチン质の黄核”，由树海 22F 的イエロ–ゼラチン掉落；3 个“マンドレイクの根”，由树海 21F 的マンドレイク掉落，送到宿屋即可完成 |
| 冒险者の绊 | 经验值 114000、战功の角笛 ×2 | 在酒馆与“ブシド–の男”对话回答“依赖を受けてきた”，前往树海 20F（2C–3,4）穿过北侧的大门击倒 2 头 FOE“怒れる猛禽” |
| 赖もしく爱らしき伴侣达 | 经验值 115500、メディクⅣ | 在酒场与“长身の仕立て屋クルミ”对话回答“手传う”，收集 3 个“苍铁钢の甲壳”，由树海 22F 的ノヅチ掉落；2 个“青蓝の皮”，由树海 21F 的ジュエルリザ–ド掉落，再来对话得到“着ぐるみ” |
| 祈る者、猛る者の心知らず | 经验值 121500、金钱 40000 | 在酒场与“分厚い本を携えた青年”对话回答“依赖を受けてきた”，前往树海 2F(7B–4,5)，返回酒场再次对话；前往树海 2F（4B–2,4）击败“引き裂きモグラ”（HP=929），得到“碧石が入った袋”；前往 2F(7B–4,5) 得到“碧石の首饰り”，返回酒场再次对话即可 |
| 敌阵へ斩り入るは骑士の驹 | 经验值 124500、金细工の驹“骑士” | 收集“月长石”、“电气石”、“夜光石”各 1 个，在树海 24F 的采掘点找到 |
| 金色の幻影 | 经验值 129500、料理大全洋の五章 | 前往树海 16F（6B–2,4）触发对话，穿过北侧的大门后要按“走 3 步退 1 步”的方式走，否则会被传送回起点，来到（2B–5,1）再穿过南侧的大门，三龙之一的雷龙就会现身，以此时的实力无法取胜，选择“卫士を连れて、この部屋を出る”直接撤退即可 |
| 树海の朝、父の面影 | 经验值 175000、ネクタルⅡ ×3 | 收集“漆黑の铁钢片”、“纯白铜の外壳”、“ウ–ツ钢のカケラ”、“封じられた漆黑片”、“绯绯色金の剑片”中任意 1 个，素材都由第五阶层的 FOE 掉落（带来稀有掉落物报酬最多） |
| 眠り居る野生、我が真の力を见よ | 经验值 149250、ソ–マプライム | 在酒场与“动物と戏れる女性メルシャン”对话回答“もちろん引き受ける”，前往树海 24F 在杂兵战中击倒“暗夜の魔马”得到“漆黑马の首肉”；返回酒场再次对话，在树海 16F（6C–2,3）或（7C–1,1）触发剧情，调查（7C–2,4）的巢穴得到“鹫纹の徽章”，最后返回冒险者公会 |

文 乙太（UCG） 美编 sienna

研究中心
Research Center

# 戦国無双4-Ⅱ

SENGOKU MUSOU

| PSV | 相关攻略：Vol.231 | |
|---|---|---|
| ACT | 动作・一骑当千 | |
| 战国无双 4– Ⅱ | | |
| 战国无双 4– Ⅱ | | |
| Koei Tecmo Games | 日版 | 2015年2月11日 |
| 1～2人 | 6264日元 | 对应PSV TV |

《战国无双4–Ⅱ》发售已经有一段时间了，官方也在最近更新了本作的最新补丁，补丁不仅修正了为人诟病的唤马BUG，还提升了技能书的掉率，不过想要白金的话本作依然是一个庞大的工程。本次研究为大家带来本作全部秘武的获取攻略，希望可以起到一定的参考作用。

## 快速练级法

与前作一样，本作也有快速升级法，不过要做一些前期准备。首先玩家需要培养一名已经习得“收集Lv3”的高等级武将，然后选择一个杂兵较多的关卡，比如新星之章的“小牧长久手の战い”、情爱之章的“本能寺の变”以及百花缭乱之章的“天正华合战”等，之后选择高等级武将以及需要练级的武将进入关卡，记得为高等级武将装备上技能“收集”。开场后找一个杂兵比较多的区域，使用“收集”后即可开始刷兵，看到有兵法书掉落后迅速切换为需要练级的武将，此时兵法书便会被低等级武将获取，用此方法不断刷兵可以轻松把一名武将练到30级。而如果你觉得技能冷却过慢的话，也可以携带迅速刷新技能的觉醒技能来提高练级效率。

## 秘藏武器获取攻略

### 说明

本作秘武的获取方式和前作并无太大变化，依然需要在难度为“困难”或以上的指定关卡中达成特定条件，之后再行完成秘武任务即可获得，不过每一个武将的秘武任务以及获得条件都与前作有所不同。秘武既可以在“无双演武”模式中获取，也可以在“模拟演武”模式中获取，当然部分未在“无双演武”中出现的武将就只能通过“模拟演武”获取秘武了，而自创武将不同种类的秘武必须换上对应的武器完成秘武关卡才可以获取。需要注意的是，每一个秘武任务都是有时间限制的，当玩家达成获得秘武的

条件后，秘武任务触发时任务信息旁会出现一个金色的武器箱图标，该图标会随着时间流逝而逐渐消失，如果玩家在图标消失前完成秘武任务的话，任务的成功图标会变为银色，但如果待武器图标消失后才完成任务，就不能获得秘武了，所以玩家在发现秘武任务出现金色武器图标后可以事先存档，以免超过时限导致重新来过。

## 真田幸村

**指定章节：**盟友之章・大树之章
**指定关卡：**忍城の战い
**目标任务：**狮子の子らを止めよ
**官方条件：**①完成通常任务“水攻め准备”、“堤防を守れ・壹”、“堤防を守れ・贰”、“姬君の合流”；②完成额外任务“阎魔忍暗跃”、“救援奔走・壹”、“救援奔走・贰 ”；③控制真田幸村击破甲斐姬、早川殿，且体力始终保持50%以上；④开场12分钟内达成上述条件。
**流程参考：**以真田幸村作为主将，开场后控制幸村上行，击破2名持旗兵与2名武将后完成“水攻め准备”，之后退回初始位置。切换为副将，向左前进击破据点中的3名敌将完成“堤防を守れ・壹”，然后退回初始位置。切换回幸村，首先在战场下侧等待并击破忍者队长完成“阎魔忍暗跃”，接着根据提示上行击破目标敌将完成“堤防を守れ・贰”，之后迅速退避回战场下侧。地形再次发生变化后，首先控制幸村前往早川殿所在位置，用“无双奥义・皆传”迅速解决3名敌将完成“姬君の合流”、“救援奔走・壹”，然后切换副将击破战场上侧的2名目标敌将后完成“救援奔走・贰 ”，接着令副将在战场上侧天守旁的诘所待机，诘所中出现武将后迅速击破。切换回幸村亲手击破甲斐姬，最后击破诘所中出现的最后一名敌将获得秘武。

## 明智光秀

**指定章节：**反逆之章
**指定关卡：**六条合战
**目标任务：**三好を屠る
**官方条件：**①完成通常任务“本国寺包围网”、“不可解な冲击”、“绝体绝命”、“敌军歼灭”、“执念の复仇”；②完成额外任务“仲间の危机”、“佣兵の强袭”、“派手な通せんぼ”；③控制明智光秀击破杂贺孙市、石川五右卫门，且体力始终保持70%以上；④开场7分钟内达成上述条件。
**流程参考：**以明智光秀作为主将，开场后控制明智光秀左行击破筱原长房并完成“本国寺包围网”，“不可解な冲击”触发后，控制光秀击破上侧焙烙兵。命令副将下行到中途的据点旁等候，待“仲间の危机”触发后分别控制主将和副将击破据点两侧的门守备头完成任务，命令明智光秀在战场中央待机，再控制副将击破下侧焙烙兵。之后控制光秀亲手击破战场中央的石川五右卫门与杂贺孙市，确保完成额外任务“佣兵の强袭”和“派手な通せんぼ”。此时可以命令副将前往斋藤龙兴所在据点外待机，再让明智光秀依次击破由战场中央诘所出现的两组敌将完成“绝体绝命”和“敌军歼灭”。接下来切换为副将，并命令明智光秀前往三好政康所在据点外待机。然后迅速击破斋藤龙兴等敌将完成“执念の复习”。待“三好を屠る”触发后上行击破三好长逸、岩成友通，最后迅速切换成明智光秀击破三好政康后获得秘武。

## 女忍者

**指定章节：**百花缭乱之章
**指定关卡：**神流川の战い
**目标任务：**笑う狮子の牙

官方条件：①完成通常任务“真田军の初阵”、“信之の作战”、“北条の结束”、“女子狩り”、“后退命令”；②完成额外任务“昌幸を救援せよ”、“疾风のごとく”、“一益の误算”；③女忍者击破数1000人以上，且体力始终保持50%以上；④开场10分钟内达成上述条件。

流程参考：以女忍者作为主将，开场后控制女忍者左行清兵并击破左侧的3名敌将完成“真田军の初阵”，副将则在初始位置待机，之后下行进入北条氏邦所在据点，将其击破后完成“信之の作战”。当真田昌幸所在据点开门后，切换副将进入击破敌将完成“昌幸を救援せよ”。然后切换回女忍者从战场下侧忍道进入甲斐姬所在区域，击破北条氏政、甲斐姬完成“北条の结束”、“疾风のごとく”，而后从忍道跳出前往战场左下击破早川殿完成“女子狩り”。接下来切换回副将，令女忍者在战场下侧据点旁待机，控制副将跟随泷川一益，待“一益の误算”触发后迅速完成，之后切换回女忍者，命令副将去战场右侧待机，女忍者击破据点中敌将完成“后退命令”，目标任务触发后切换副将迅速击破敌将获得秘武。

## 杂贺孙市

指定章节：主从之章
指定关卡：葛西大崎一揆
目标任务：义の魂
官方条件：①完成通常任务“反乱援护”、“大军への备え”、“大军分割作战”；②完成额外任务“伏兵配置”；③杂贺孙市击破数500人以上，且亲手击破宇喜多秀家、小西行长、大野治长；④开场5分钟内达成上述条件。

流程参考：以杂贺孙市为副将，开场后控制杂贺孙市一路向左清兵，之后前往蒲生氏乡、增田长盛所在据点击破目标武将完成“伏兵配置”，而后可以前往战场中央击破目标敌将完成“反乱援护”，此时可以在战场中央将击破数刷满500。“大军への备え”触发后，目标敌将会于两地分别出现，优先击破一处敌将后用军马快速前往另一处，确保此任务中的敌将由杂贺孙市亲手击破。接着迅速前往战场上侧，待立花訚千代出现后迅速将其引到目标据点中击破完成“大军分割作战”，此时可以命令副将前往战场中央处待机。幸村出现后，切换副将把他引出“士气强化”区域并击破后获得秘武。

## 浓姬

指定章节：反逆之章
指定关卡：六条合战
目标任务：执念の复仇
官方条件：①完成通常任务“本国寺包围网”、“不可解な冲击”、“绝体绝命”、“敌军歼灭”；②完成额外任务“仲间の危机”、“佣兵の强袭”、“派手な通せんぼ”；③浓姬击破数1000人以上，我方武将败走数为0；④开场8分钟内达成上述条件。

流程参考：整体流程与明智光秀一致，需要以浓姬作为主将。任务的完成顺序基本与明智光秀一致，不过由于浓姬有击破数要求，所以最好在任务“敌军歼灭”完成前在战场中央刷满1000人，此时还可以事先让副将前往斋藤龙兴处待命，目标任务出现后可以第一时间击破敌将获得秘武。

## 服部半藏

指定章节：绊之章
指定关卡：第二次上田城の战い
目标任务：三方よりの奇袭
官方条件：①完成通常任务“兄弟对决・疑”、“火中の救援”、“袭いかかる

忍び”、“迟いかかる乙女”、“立ちはだかる真田家臣”；②完成额外任务“父の策”、“驱ける影”、“四天王救援”；③服部半藏击破数1000人以上，且亲手击破女忍者；④开场12分钟内达成上述条件。

流程参考：以服部半藏作为主将，开场后控制服部半藏前往右上角刷兵，击破数达到500以上后击破真田幸村完成“兄弟对决・疑”，之后前往战场中央下侧等待上田城开门，并命令副将前往战场左上角的门外待机，上田城开门后进入其中迅速击破影雾才藏完成“父の策”。“火中の救援”触发后切换为副将，命令服部半藏由城中隐藏通道前往战场左下角待机，之后击破左上角的目标敌将完成任务。切换回服部半藏，待女忍出现后将其击破并完成“袭いかかる忍び”。此时命令副将前往战场右侧诘所待机，控制半藏返回上田城，待甲斐姬登场后迅速将其击破完成“迟いかかる乙女”。上田城开门后前往战场中央，“立ちはだかる真田家臣”触发后先不管目标武将，待望月六郎出现后迅速将其击破完成“驱ける影”，然后切换副将击破由诘所出现的目标敌将完成“四天王救援”。切换回半藏，击破之前的目标敌将完成任务。触发目标任务后女忍者会从左上、左下、右上三个地点出现，真身需要根据德川秀忠所在位置判断，如果此时秀忠仍在上田城中，则左下为真身；如果在城外但没到达北侧据点，则右下为真身；如果已经到达北侧据点，则左上为真身。可以事先判断好后命令副将前往目标地点拦截，完成任务后获得秘武。

## 丰臣秀吉

指定章节：主从之章・好敌手之章

指定关卡：小田原征伐

目标任务：家族を守る

官方条件：①完成通常任务“武力行使”、“不屈の北条军”、“番熊”、“二の丸大激战”、“一夜城の危机”；②完成额外任务“南からも攻めよ”、“兵粮を断つべし”；③丰臣秀吉击破数1000人以上，且亲手击破第一次出现的甲斐姬与第一次出现的风魔小太郎，体力始终保持70%以上，我方武将败走数为0。

流程参考：本关有两名武将需要秀吉亲手击破并且有击破数要求，不过没有时间限制无需赶路，所以全程由秀吉一人完成，开场后先向左行，待“武力行使”触发后前往右侧击破3名敌将完成“南からも攻めよ”，之后由战场右侧上行，击破6名铁炮兵完成“不屈の北条军”。然后进入右上区域，此时会触发额外任务“兵粮を断つべし”，由于目标敌将都处于“士气强化”区域中，此时最好使用无双奥义迅速解决，保证秀吉血量不低于70%。接下来前往甲斐姬所在处将其击破并完成“番熊”，进入小田原城后可以先在其中刷兵，击破数到1000以上后再击破目标敌将完成“二の丸大激战”。之后前往战场左上角击破风魔小太郎的真身完成“一夜城の危机”，再前往早川殿所在处触发秘武任务，迅速将其击破后获得秘武。

## 本多忠胜

指定章节：新星之章

指定关卡：小牧长久手の战い

目标任务：信赖の芽生え

官方条件：①完成通常任务“强袭作战阻止”、“突き进む”、“钓り出された信雄”、“新たな信念”；②完成额外任务“押し负けない”、“进军を阻む铅玉”、“不稳な流れ”、“隙间を突く”；③本多忠胜击破数1000人以上，且体力始终保持50%以上。

流程参考：由于出场位置不同，建议让本多忠胜作为副将，另一名武将作为主将。开场后立即控制主将击破其初始位置的持旗兵，“强袭作战阻止”触发后可以先放置，随后切换本多忠胜前往战场左上角触发“押し负けない”，完成后前往战场中央触发“进军を阻む铅玉”，注意此任务的时间限制，不过可以顺便在战场中央刷刷敌兵，随后让其在大谷吉继所在据点门口待机。切换回主将，此时将先前触发的任务完成，待上侧据点开门后进入并触发“突き进む”。此时切

换回本多忠胜，待大谷吉继所在据点开门后迅速进入将其击破并完成“不稳な流れ”。切换回主将击杀石田三成完成之前触发的任务，之后切换回本多忠胜在战场中央触发“钓り出された信雄”，然后将“士气强化”区域的4名敌将聚在一起后用无双奥义和皆传迅速击破，此时岛左近会出现并触发“新たな信念”，可以先不管他。先击破战场中央新出现的2名敌将完成“钓り出された信雄”，最后切换主将击破岛左近，待敌方本阵开门后迅速进入并击破石田三成、大谷吉继就可以获得秘武。

## 德川家康

**指定章节：** 绊之章
**指定关卡：** 小田原征伐
**目标任务：** 混沌に落ちる
**官方条件：** ①完成通常任务“二の丸突入”、“二の丸守るは熊の姬”；②完成额外任务“包围阵坚守”、“三の丸一扫”；③控制德川家康击破甲斐姬、北条氏规、成田氏长、壬生义雄，并且击破数在150人以上；④开场5分钟内达成上述条件。
**流程参考：** 以德川家康作为主将，任意高等级武将作为副将。首先控制德川家康一路清兵前往北条氏规处，之后切换副将击破二之丸右下角的持旗兵以及3名任务武将完成“包围阵坚守”，然后一路向左进入三之丸，此时先不清理杂兵，待任务“三の丸一扫”触发后迅速击破200人完成任务。切换回德川家康，击破北条氏规完成“二の丸突入”，接着上行并击破4名目标敌将完成“二の丸守るは熊の姬”，再立刻回到北条氏规所在位置等待风魔小太郎出现，击破后迅速前往真田昌幸处等待其第二次出现，击破后获得秘武。

## 石田三成

**指定章节：** 理想之章
**指定关卡：** 关ケ原の战い
**目标任务：** 盾になる总大将
**官方条件：** ①完成通常任务“战线を押し上げる”、“愚直な三成”、“沉默の岛津军”、“义は西军にあり”、“友の仇は友”；②完成额外任务“余势を驱つて进む”、“宇喜多队の突出”；③我方武将败走数为0，石田三成体力始终保持50%以上，并且击破加藤清正2次、福岛正则2次、藤堂高虎1次。
**流程参考：** 本关以石田三成作为主将，开场后控制石田三成在初始位置触发任务“战线を押し上げる”，确保任务中的加藤清正、福岛正则由石田三成亲手击破，不过此时可以先清理掉其中一半的武将，之后切换副将向战场右上角进军，然后触发并完成额外任务“宇喜多队の突出”，接着前往下侧据点触发并完成额外任务“余势を驱つて进む”。切换回主将完成之前的任务，而后前往战场中央，触发任务“愚直な三成”，由于该任务出现的武将处于“士气强化”区域，可以考虑让武将使用解除“士气强化”效果的觉醒技能，或将首先出现的3名敌将聚拢后用“无双奥义・皆传”秒杀。任务完成后根据提示击破向岛津军进军的3名敌将并完成任务“沉默の岛津军”，待任务“义は西军にあり”触发后将分别位于两处的敌将击破，之后前往地图左下角等待任务“友の仇は友”触发，任务敌将由石田三成亲手击破，之后前往西军本阵附近触发并完成任务“盾になる总大将”后获得秘武。

## 岛左近

**指定章节：** 理想之章
**指定关卡：** 三成袭击事件
**目标任务：** 戻れない三人
**官方条件：** ①完成通常任务“押し寄せる敌”、“迷える敌を味方に”、“义によって救う”、“大军”；②完成额外任务“走

れ味方のもとへ”、“同志を救う”、“虎视眈々”、“どちらも殿のため”；③岛左近击破数1000人以上；④开场10分钟内达成上述条件。

流程参考：以岛左近作为主将，开场后先击破初始地点的敌将完成“押し寄せる敌”，之后向左刷兵击破诘所附近的敌将以及宇喜多秀家附近的敌将完成额外任务“走れ味方のもとへ”、“同志を救う”。“义によって救う”触发后向右走，前往目标敌将所在区域并将他们击破完成任务，然后一路刷兵并向战场中央前进，在“大军”触发后先不要立刻完成，可以先进入战场中央的隐藏通道触发“どちらも殿のため”，而后将隐藏通道中的3名目标敌将都击破后完成任务。藤堂高虎出现后迅速将其击破完成任务“虎视眈々”，接着确保击破数1000以上完成“大军”。敌军本阵开门后进入触发目标任务，完成任务后获得秘武。

## 直江兼续

指定章节：大树之章

指定关卡：小牧长久手の战い

目标任务：ここは通しません！

官方条件：①完成通常任务“军势を食い止めよ”、“幸村を救え”、“三成を救え”、“小幡城を落とせ！”；②完成额外任务“战线维持”、“上杉ここにあり”、“忍び寄る影”；③直江兼续亲手击破内藤清成、菅沼定盈、牧野康成、丹羽氏重、大久保忠世、安藤直次、渡边守纲、鸟居元忠、井伊直政、忍者队长，且击破数1700人以上；④开场12分钟内达成上述条件。

流程参考：由于本关有多个武将击破要求以及较高的击破数要求，所以全部过程由直江兼续一人完成，副将可以直接在本阵待机。开场后首先在战场中央刷兵，“军势を食い止めよ”触发后可以先击破部分武将，但不要将任务完成，下侧据点开门后迅速进入并击破目标敌将完成“战线维持”，之后前往战场北侧触发“上杉ここにあり”，用无双奥义击破敌兵完成任务。接着一路刷兵前往击破之前遗漏的任务敌将击破完成任务。然后会触发“幸村を救え”，前往战场右下角击破所有任务敌将，注意不要让幸村击破残血的任务敌将。而后触发“三成を救え”，前往战场左上击破目标敌将完成任务，之后在左上诘所旁等待忍者队长，“小幡城を落とせ！”触发后可以命令副将先前往战场下侧。忍者队长出现后控制直江兼续将其击破完成“忍び寄る影”，此时切换副将击破“小幡城を落とせ！”的目标敌将，最后迅速前往战场左下角，井伊直虎出现后迅速将其击破获得秘武。

## 宁宁

指定章节：盟友之章

指定关卡：山崎の战い

目标任务：明智军の瓦解

官方条件：①完成通常任务“麓で奋战”、“参道诱引”、“山顶夺还”、“长宗我部来袭”；②完成额外任务“山顶への道”、“山顶部队援护”；③宁宁亲手击破长宗我部元亲、小少将，且击破数1000人以上；④开场7分钟内达成上述条件。

流程参考：以宁宁为主将，开场后命令副将前往左侧山道触发“山顶への道”并击破目标敌将，控制宁宁右行在天王山麓刷兵并完成“麓で奋战”，之后命令副将在战场下侧的封锁口待机。控制宁宁在山道刷兵，待敌方武将进入山道后将他们击破并完成“参道诱引”。向上进入山顶区域，在这里将击破数刷到900以上并击破目标敌将完成“山顶夺还”，然后切换副将并命令宁宁在战场右上角的封锁口处待机。“长宗我部来袭”触发后，控制副将迅速击破除元亲外的目标敌将。切换宁宁击破右上角的小少将等敌将完成“山顶部

队援护”，并确保小少将由宁宁亲手击破，命令副将去加拉夏所在据点外待机。接着迅速下山，确保在总时间6分钟以内到达长宗我部元亲处并用最快的方法击破此处的敌将。待加拉夏所在据点开门后，进入并击破其中的目标敌将后获得秘武。

## 加藤清正

**指定章节：** 忠节之章
**指定关卡：** 贱ヶ岳の战い
**目标任务：** 仁义を通す
**官方条件：** ①完成通常任务“贱ヶ岳砦救援”、“鬼玄蕃たちの攻势”；②完成额外任务“头上注意”、“岩崎山砦救援”、“秀吉包围网”；③加藤清正体力始终保持50%以上，且亲自击破首次登场的柴田胜家；④开场6分钟内达成上述条件。
**流程参考：** 以加藤清正作为主将，开场后切换副将上行并击破区域内的两名敌将完成“头上注意”，完成后在据点旁待机，注意不要跳进右侧地势较低区域。切换为加藤清正，击破左侧区域的目标敌将完成“贱ヶ岳砦救援”。“鬼玄蕃たちの攻势”触发后，首先切换副将击破左侧据点中的2名敌将，然后跳入右侧区域中，待上侧诘所中有敌将出现后迅速击破，之后的“岩崎山砦救援”便可顺利完成。切换回加藤清正，击破剩余的目标敌将完成“鬼玄蕃たちの攻势”，待柴田胜家出现后迅速前往击破。接下来会触发任务“お市を救うために”，不过并不用理会。待“秀吉包围网”触发后，首先击破于战场左下角出现的敌将，接着切换副将击破剩余的2名敌将，此间可以命令主将前往前田利家所在据点外待机。待利家开始进军后，切换清正迅速将其击破后获得秘武。

## 黑田官兵卫

**指定章节：** 贤人之章
**指定关卡：** 九州征伐
**目标任务：** 鬼の首を狙う
**官方条件：** ①完成通常任务“罠に飞び込む”、“逆转の包围阵”、“鬼の牙を抜く”、“これも军师の仕事”；②完成额外任务“地の利は岛津に”、“计画遂行”、“后方注意”、“さらに一手”；③黑田官兵卫击破数1000人以上；④开场12分钟内达成上述条件。
**流程参考：** 本关以黑田官兵卫作为副将，开场后首先控制官兵卫前往下方“U”字区域击杀岛津以久完成“地の利は岛津に”，之后一路刷兵前往战场中央击破目标敌将完成“罠に飞び込む”。“逆转の包围阵”触发后，上行前往立花山城南据点击破目标敌将，接着一路清兵前往东据点击破剩余敌将完成任务，随后先左行击破准备入侵据点的敌将完成“计画遂行”。此时应该已经触发了“鬼の牙を抜く”，命令主将前往击破岩屋城上侧的2名敌将，自己控制官兵卫前往战场下侧据点。在据点中会触发“これも军师の仕事”，击破铁炮队长即可完成任务，期间命令主将前往立花山城门口待命。然后控制官兵卫走右下角的小道触发“さらに一手”，此处敌兵处于红色区域，建议用“无双奥义・皆传”迅速完成任务，“后方注意”触发后切换主将击破立花山城旁的目标敌将完成任务。切换回官兵卫，击破之前任务的2名剩余敌将，待“鬼の首を狙う”触发后迅速进入岩屋城完成任务获得秘武。

## 福岛正则

**指定章节：** 理想之章・忠节之章
**指定关卡：** 九州征伐
**目标任务：** 鬼の一族
**官方条件：** ①完成通常任务“城门突破”、“立花军救援”、“立花山城救援”；②完成额外任务“转ばぬ先の杖”、“立花山城南砦突破”、“立花山城东砦突破”、“风神の弟”；③福岛正则体力始终保持50%以上；④开场5分钟内达成上述条件。
**流程参考：** 以福岛正则作为主将，开场切换副将右行触发并完成“转ばぬ先の杖”。切换回福岛正则，右行击破目标敌将完成“城门突破”，之后进入战场中央区域击破目标

敌将完成“立花山城救援”。此时分别和副将前往立花山城的东据点与南据点，进入其中击破目标敌将后完成额外任务“立花山城南砦突破”以及“立花山城东砦突破”。然后切换副将前往战场右上角等待风魔小太郎，待其出现后迅速击破完成“风神の弟”，此间可以让福岛正则在立花山城中待机，待之前的任务完成后迅速切回并击破城中敌将完成“立花山城救援”，期间令副将前往战场右侧的岩屋城前待机。秘武任务触发后，迅速切换为副将击破目标敌将获取秘武，注意需要在其开门后迅速将前2个迅速击杀，之后第3个武将才会从高台跳下，速度太慢的话很容易超时。

## 藤堂高虎

**指定章节：** 新星之章・忠节之章
**指定关卡：** 关ケ原の战い
**目标任务：** 弱点
**官方条件：** ①完成通常任务“开战”、“三成に过ぎたるもの”、“不稳”；②完成额外任务“北东砦の攻防”、“本命”；③藤堂高虎亲手击破初次登场的岛左近，且击破数在700人以上，体力始终保持50%以上；④开场7分钟内达成上述条件。
**流程参考：** 以藤堂高虎作为主将，开场后先在战场中央刷兵并击破目标敌将完成任务“开战”，在任务完成前最好保证藤堂高虎的击破数在450以上。此时命令副将在战场中央待机，控制藤堂高虎前往战场上侧击破岛左近并完成“三成に过ぎたるもの”，之后分别前往战场中央偏上的据点，以及战场右上角击破目标敌将完成“北东砦の攻防”以及“本命”。此间如果触发“不稳”的话，可以先切换副将击破于战场中央出现的2名敌将，然后再命令副将牵制住战场下侧的2名敌将，待额外任务都完成后，控制副将击破下侧敌将完成任务。接下来会触发任务“秘策”，此时可以先进行此任务，期间命令藤堂高虎在战场左侧待机，秘武任务触发后，切换藤堂高虎迅速击破敌将即可获得秘武。

## 井伊直虎

**指定章节：** 新星之章
**指定关卡：** 小牧长久手の战い
**目标任务：** 新たな信念
**官方条件：** ①完成通常任务“强袭作战阻止”、“突き进む”；②完成额外任务“押し负けない”、“进军を阻む铅玉”、“不稳な流れ”；③我方武将败走数为0；④开场6分钟以内达成上述条件。
**流程参考：** 以井伊直虎作为主将，开场后的流程与本多忠胜相似，不过需要将石田三成附近高地上的大众脸武将击破，以免我方武将败走。由于无击破数要求，而且有时间限制，所以只需按照任务提示迅速击破目标武将即可。“突き进む”完成后，控制井伊直虎前往三成所在据点左侧的诘所等候，待岛左近出现后迅速将其击破获得秘武。

## 柳生宗矩

**指定章节：** 反逆之章
**指定关卡：** 松永久秀の乱
**目标任务：** 屈辱の退却战
**官方条件：** ①完成通常任务“光秀を目がけ”、“光秀追击”、“张りぼての危机”、“恶党对军师”、“信长の子”；②完成额外任务“光秀包围网”、“仇敌松永”、“片思い”、“秘密を守り切る”；③柳生宗矩击破数1500人以上，且体力始终保持50%以上。
**流程参考：** 以柳生宗矩作为主将，开场后会触发“光秀を目がけ”，此时先击破其

中一个任务敌将，据点开门后先去战场右侧触发“光秀包围网”，此时可以先刷点兵，900人左右为宜，之后原路返回击破另一任务敌将，再前往战场右上角击破明智光秀完成“光秀追击”。“张りぼての危机”触发后，将出现的敌将引到天守之中完成任务。接着会触发“恶党对军师”，此时先不作理会，控制主将前往战场左侧等待据点开门，然后进入并击破目标敌将完成“仇敌松永”，并切换副将前往战场右侧击破阿市完成“片思い”，而后再击破之前遗留的任务敌将完成任务。织田信雄出现后与其接触并触发“秘密を守り切る”，之后将其与另一名敌将击破完成任务。“信长の子”触发后，兵分两路击破信孝与信忠完成任务，接着织田援军出现，可以在秘武任务触发前先击破森长可，随后与副将兵分两路击破另2名任务敌将，任务完成后获得秘武。

## 真田信之

**指定章节：** 绊之章・主从之章

**指定关卡：** 大坂の阵

**目标任务：** 丰臣の最后

**官方条件：** ①完成通常任务“城内潜入”、“大坂城制压”、“丰臣の意地”、“二代将军の夸り”；②完成额外任务“味方救援”、“工作妨害”；③真田信之击破数1000人以上，且亲手击破初次登场的真田幸村与女忍者；④开场10分钟以内达成上述条件。

**流程参考：** 以真田信之作为主将，开场后先切换副将前往战场中央击破4名敌将完成“味方救援”。切换信之前往战场左上角刷兵并击破“城内潜入”的目标敌将，此间切换副将前往击破右侧的任务敌将。完成任务后，首先控制副将前往大坂城右上角击破风魔小太郎完成“工作妨害”，之后可以先切换信之在城内刷兵，然后和副将协力击破城内的4名任务敌将完成“大坂城制压”。“丰臣の意地”触发后迅速前往击破扮成秀赖的女忍者。接着会触发“二代将军の夸り”，此时依然在城内刷兵，确保击破数可以达到1000人，接下来迅速击破城内的任务敌将，顺序由左至右，确保最后可以从右侧出城。“二代将军の夸り”触发后，可以先命令副将前往战场左侧的诘所待机，而后控制信之亲手击破战场右侧的女忍者与幸村并完成“二代将军の夸り”。秘武任务触发后，切换副将击破秀赖获得秘武。

## 大谷吉继

**指定章节：** 盟友之章

**指定关卡：** 关ヶ原の战い

**目标任务：** 本阵突入

**官方条件：** ①完成通常任务“战力削减”、“仲间を救い出せ”、“里切り者扫讨”、“岛津说得”、“毛利说得”；②完成额外任务“伏兵援护”、“增援击破”；③大谷吉继体力始终保持50%以上，且亲手击破初次登场的藤堂高虎，以及加藤清正、福岛正则、井伊直政；④开场10分钟以内达成上述条件。

**流程参考：** 以大谷吉继作为主将，开场后首先击破战场下侧的3名敌将完成“战力削减”，之后可以先切换为副将，前往战场左上角并击破那里的敌将与持旗兵，随后“伏兵援护”便能轻松完成，接着继续前往战场中央击破那里的持旗兵与目标敌将完成“仲间を救い出せ”。“里切り者扫讨”触发后，控制大谷吉继前往左下角据点击破其中的5名敌将，注意敌将较多且处于“士气强化”区域，需要用无双奥义迅速击破。此间命令副将前往据点上侧，最后切换副将击破据点外的1名敌将完成任务。然后控制主将前往战场中央，待“岛津说得”触发后迅速将直政击破完成任务。切换副将，命令大谷吉继前往战场右

侧，之后控制副将击破由战场下侧出现的3名敌将完成“增援击破”。最后前往本多忠胜所在据点门口等待，秘武任务触发后迅速将其引出据点后击破获得秘武。

## 松永久秀

**指定章节：**反逆之章

**指定关卡：**真说・本能寺の变

**目标任务：**凶事の佳境

**官方条件：**①完成通常任务“夜阴に纷れ”、“すべてを暗の中へ”、“元就の手助け”、“牺牲者到着”、“父の情”、“信长の反击”；②完成额外任务“中央制压”、“蚁の一穴”、“决死の护卫”、“决して逃さぬ”；③松永久秀击破数1500人以上，且体力始终保持50%以上，亲手击破初次登场的明智光秀以及第二次登场的森兰丸，最后生存的武将只有织田信长。

**流程参考：**以松永久秀作为主将，由于本关要求击破所有大众脸，所以一路上看到的武将都先击破为妙。开场后一路刷兵并击破2名目标敌将完成“夜阴に纷れ”，此时会到达战场中央并触发“中央制压”，之后在战场中央迅速刷兵，此间会触发“すべてを暗の中へ”，前往战场上侧拦截并击破2名目标敌将。之后会触发“元就の手助け”，此时可以先不搭理，在战场中央刷兵并且清理余下的大众脸，并击破战场左侧靠下诘所的兵长后触发“蚁の一穴”，然后击破所有目标诘所兵长，顺便击破天守内的信忠完成“元就の手助け”。接着会触发“牺牲者到着”，将该任务的目标敌将击破一半后，先后会出触发“决死の护卫”与“父の情”，可以分别让主将与副将前往战场左侧与下侧拦截并击破目标敌将完成任务。随后可以先控制松永久秀击破明智光秀，当“决して逃さぬ”触发后，切换副将击破目标敌将完成任务，之后击破“牺牲者到着”的余下任务敌将。此时可以先确认一下敌将列表，确保没有其他大众脸武将后控制松永久秀击破森兰丸并完成“信长の反击”，此间可命令副将在本能寺前待机。接下来就会触发秘武任务，目标敌将出现在两处，可分别控制主将与副将把目标敌将击破后获得秘武。

## 上杉景胜

**指定章节：**大树之章

**指定关卡：**大坂の阵

**目标任务：**最后の奇袭

**官方条件：**①完成通常任务“迫り来る敌を击破せよ！”、“据点を讨て”；②完成额外任务“忍びのかく乱”、“味方を救出せよ”；③上杉景胜亲手击破任务“迫り来る敌を击破せよ！”、“据点を讨て”、“忍びのかく乱”中的目标敌将，且体力始终保持50%以上；④开场7分钟以内达成上述条件。

**流程参考：**以上杉景胜为主将，开场后会触发“迫り来る敌を击破せよ！”，首先前往战场左下角击破1名目标敌将，待风魔小太郎出现后接近并将其击破完成“忍びのかく乱”。切换副将前往战场中央触发“味方を救出せよ”，击破目标敌将后完成任务。切换回主将，依次击破“迫り来る敌を击破せよ！”中的目标敌将，之后再骑马前往战场左侧据点击破“据点を讨て”的目标武将，由于时间比较紧凑，确保所有武将都可以第一时间击破。为了避免目标敌将被副将击破，此时可以让副将在战场下侧待机。之后会触发击破甲斐姬的任务，可让上杉景胜与其接触后迅速折返，因为接下来会触发秘武任务，目标敌将会分别从战场中下侧的两个诘所出现，分别控制主将与副将把他们击破后获得秘武。

## 小少将

**指定章节：**情爱之章

**指定关卡：**引田の战い

**目标任务：**友のために

**官方条件：**①完成通常任务“度重なる增

援”；②完成额外任务“一の船制压”、“二の船制压”、“忍者の奇袭”；③小少将击破数在1200人以上，且体力始终保持50%以上。

流程参考：以小少将为主将，开场后可以先前往战场右侧的一船和二船，并击破相应的目标敌人完成“一の船制压”与“二の船制压”，之后可以先在战场上将击破数刷满1200人。接着再根据战场提示击破“水军现る”的目标敌将，然后会触发“度重なる增援”，目标敌将会出现在战场两处，依次击破便可。随后会触发“小少将の机转”，根据提示前往击破福岛正则后完成任务。接下来会触发“虎丸城夺还”，控制副将前往战场下侧击破加藤清正即可完成任务。紧接着会触发任务“十河城夺还”，此时先控制主将前往战场上侧的十河城西南处诘所等待忍者队长出现，将他们击破可完成“忍者の奇袭”，此时可以命令副将前往战场右下角待机，之后再击破十河城中武将完成之前的任务。秘武任务触发后，切换副将迅速将出现在右下角的大谷吉继击破，之后获得秘武。

## 井伊直政

指定章节：新星之章・忠节之章
指定关卡：关ヶ原の战い
目标任务：进击の鬼岛津
官方条件：①完成通常任务“开战”、“三成に过ぎたるもの”、“不稳”、“秘策”、“弱点”；②完成额外任务“井伊の赤鬼”、“北东砦の攻防”、“本命”；③井伊直政击破初次登场的岛津丰久，且击破武将数20人以上；④开场15分钟内达成上述条件。

流程参考：以井伊直政作为主将，由于此战要求井伊直政击破20名武将，所以全程控制直政进行，沿路见到的大众脸全部击破便可。获得秘武的具体流程与藤堂高虎几乎一样，不过需要注意的是，额外任务“井伊の赤鬼”要求直政开场后率先击破一名敌将，由于限制时间比较充裕，所以一定要多杀武将保证击破数。通常任务“秘策”、“弱点”完成后，“进击の鬼岛津”的目标敌将均在战场中央，迅速击破后获得秘武。

## 小早川隆景

指定章节：贤人之章
指定关卡：小田原征伐
目标任务：天守を拔く
官方条件：①完成通常任务“二の丸突入”、“二の丸守るは熊の姬”、“混沌に落ちる”；②完成额外任务“包围阵坚守”、“三の丸一扫”、“一夜城を守りきれ”；③小早川隆景亲手击破“二の丸守るは熊の姬”、“混沌に落ちる中的任务敌将，且体力始终保持50%以上；④开场12分钟内达成上述条件。

流程参考：以小早川隆景作为主将，开场后的主要流程与德川家康一致，注意在“二の丸突入”完成前必须完成“包围阵坚守”、“三の丸一扫”。“混沌に落ちる”触发后，先让副将前往战场左上角待机，之后迅速击破初次登场的风魔小太郎，接着会触发“一夜城を守りきれ”，控制副将击破出现在战场左侧的目标敌将，此后再击破第二次登场的风魔小太郎。最后会触发秘武任务，控制副将依次击破4名敌将后获得秘武。

## 织田信长

指定章节：反逆之章
指定关卡：长筱の战い
目标任务：最后の抵抗
官方条件：①完成通常任务“地狱の开幕”、“鸢ヶ巢山砦制压”、“赤备え散

る”、“虚を突く突击”、“兵士たちの觉悟”；②完成额外任务“长筱城救援”、“左近の妙策”、“昌景の仇讨ち”；③织田信长击破数1000人以上，亲手击破真田幸村；④开场12分钟内达成上述条件。

流程参考：以织田信长为主将，此战确保真田幸村由信长亲手击破。开场后触发并完场“地狱の开幕”，之后会触发“鸢ケ巣山砦制压”，一边刷兵一边完成任务。上行进入中央区域并清理此处敌兵，“赤备え散る”触发后先不理会，接着女忍者会出现在中央区域，击破后完成“长筱城救援”，然后迅速前往中央右侧区域，待岛左近开门后迅速将其击破并完成“左近の妙策”，而后前往战场上侧刷兵并完成“赤备え散る”。在战场左侧等待“虚を突く突击”触发，使用无双迅速解决3名敌将。之后前往战场偏上区域，在触发“兵士たちの觉悟”后“昌景の仇讨ち”的目标敌将也会随之出现，此时让副将在战场上侧待机，再击破后目标敌将与100名敌兵完成之前的两个任务。此时前往战场下侧等待秘武任务触发，最后与副将分别击破3名目标敌将后获得秘武。

## 柴田胜家

指定章节：反逆之章
指定关卡：长筱の战い
目标任务：兵士たちの觉悟
官方条件：①完成通常任务“地狱の开幕”、“鸢ケ巣山砦制压”、“赤备え散る”；②完成额外任务“长筱城救援”、“左近の妙策”、“昌景の仇讨ち”；③柴田胜家体力保持50%以上，亲手击破岛左近与山县昌景；④开场7分钟内达成上述条件。

流程参考：具体流程与织田信长一样，且没有击破数要求，注意岛左近与山县昌景都交由柴田胜家击破便可。需要注意的是，“虚を突く突击”完成之前必须优先完成“昌景の仇讨ち”，待秘武任务触发后迅速刷满100名敌兵后获得秘武。

## 森兰丸

指定章节：反逆之章
指定关卡：金ケ崎撤退战
目标任务：藤堂高虎の待ち伏せ
官方条件：①完成通常任务“敌の围いを突破せよ”、“朽木越え”；②森兰丸击破数500人以上，击破武将数6人以上；③开场4分钟内达成上述条件。

流程参考：以森兰丸为副将，开场后首先右行击破一个非任务目标的大众脸，然后迅速前往战场右下角刷兵，此时可以将击破数刷满500人。之后再击破右下角的全部3名敌将，此时会完成“敌の围いを突破せよ”。命令副将在战场中央的左上角待机，随后会触发“朽木越え”，控制森兰丸击破由右下区域上侧诘所出现的2名敌将后等待任务完成。注意，在此之前的武将都必须确保由森兰丸亲手击破，是否达成可以在履历中进行确认。“藤堂高虎の待ち伏せ”触发后，迅速切换副将击破位于左上角的藤堂高虎后获得秘武。

## 毛利元就

指定章节：反逆之章
指定关卡：真说·本能寺の变
目标任务：信长の反击
官方条件：①完成通常任务“夜阴に纷れ”、“すべてを暗の中へ”、“元就の手助け”、“父の情”；②完成额外任务“中央制压”、“蚁の一穴”；③毛利元就亲手使用无双奥义击破加拉夏，体力始终保持50%以上；④开场8分钟内达成上述条件。

流程参考：以毛利元就为主将，本战的前期

流程与松永久秀相同，不过最好把沿路的大众脸都击杀。在击破织田信忠后，光秀军团会登场，在这里先击杀2名目标敌将，之后会触发光秀本阵开门的剧情以及“父の情”，此时确保使用无双奥义击破加拉夏完成“父の情”，随后可以命令副将前往战场右上角待机，接着再击破2名明智军团的敌将，森兰丸便会登场并触发秘武任务，最后切换副将把他击破获得秘武。

## 岛津丰久

**指定章节：** 好敌手之章

**指定关卡：** 关ヶ原の战い

**目标任务：** 岛津の退き口

**官方条件：** ①完成通常任务“让れない”、“左近の仇敌”、“破竹の进击”、“崩坏する西军”、“それぞれの信念”；②完成额外任务“岛津の铁炮”、“行かせない”；③岛津丰久体力始终保持50%以上，剩余敌将2人以下；④开场10分钟内达成上述条件。

**流程参考：** 以岛津丰久作为主将，由于本战需要用丰久击破全部可击破武将，所以全程控制岛津丰久进行。开场后前往战场中央刷兵并击破目标敌将完成“让れない”，此时击破数可以达到1000人左右。之后会先后触发“左近の仇敌”与“岛津の铁炮”，目标敌将先放着不管，按照提示击破200名敌兵后完成“岛津の铁炮”。“破竹の进击”触发后先不完成，第一时间将战场上侧的敌人先聚拢到白色区域，待“行かせない”触发后用“皆传”将所有任务敌将一举击破。接着速度前往战场左下角，待“崩坏する西军”触发后击破2名敌将，然后前往战场右侧击破所有大众脸武将，最后击破井伊直政完成“それぞれの信念”。秘武任务触发后，依次把所有任务敌将击破便可获得秘武。

## 片仓小十郎

**指定章节：** 主从之章

**指定关卡：** 大坂の阵

**目标任务：** 二代将军の夸り

**官方条件：** ①完成通常任务“城内潜入”、“大坂城制压”、“丰臣の意地”；②完成额外任务“味方救援”、“工作妨害”；③片仓小十郎体力始终保持50%以上，亲手击破初次登场的女忍者；④开场10分钟以内达成上述条件。

**流程参考：** 以片仓小十郎作为主将，其秘武的具体获取流程与真田信之相同，但最后的秘武任务有所不同。由于没有击破数限制，所以玩家不用特意进行刷兵。需要注意的是，最后的4名敌将必须与副将协力必须迅速击破，确保可以在秘武任务触发前将此任务完成，最后击破秘武任务的目标敌将便可获得秘武。

## 甲斐姬

**指定章节：** 约束之章

**指定关卡：** 御馆の乱

**目标任务：** 景虎

**官方条件：** ①完成通常任务“进击”、“三兄弟”、“家族”；②完成额外任务“夺还”、“迫击”；③甲斐姬击破数700人以上，且体力始终保持70%以上；④开场5分钟以内达成上述条件。

**流程参考：** 以甲斐姬为主将，开场后在初期位置旁的据点中刷兵，并顺便完成“进击”。此时可以切换副将前往上侧据点触发“夺还”,击破目标敌将完成任务后等待左侧门打开，随后向左走并击破直江信纲完成任务“迫击”。之后切换回甲斐姬，在战场右侧刷兵，并且依次按照提示击破目标敌将完成“三兄弟”。接着命令副将在战场上侧

待机，然后控制甲斐姬击破战场下侧的3名敌将完成“家族”。秘武任务“景虎”触发后，迅速切换副将击破战场上侧的3名敌将获得秘武。

## 稻姬

**指定章节：**绊之章

**指定关卡：**关ケ原の战い

**目标任务：**最后の奉公

**官方条件：**①完成通常任务“反击の狼烟”、“西国大名の突击”、“大谷・小早川共同战线”、“南北から迫る”、“风神の罠”；②完成额外任务“苦战する东军”、“中央での激战”、“丰臣恩顾の突击”、“袋のねずみ”；③稻姬击破数1500人以上，且亲手击破立花宗茂，我方武将败走数为0。

**流程参考：**以稻姬为副将，开场后会触发“反击の狼烟”，该任务击破4名敌将后自动完成。之后可以一边刷兵一边前往初始位置偏下的据点触发“苦战する东军”，击破目标敌将后完成任务。此时应该会触发“西国大名の突击”，按照提示依次击破目标敌将完成任务。“大谷・小早川共同战线”触发后，应该会随之触发“中央での激战”，两个任务可以一并完成。“南北から迫る”触发后先不做理会，优先击破由战场中央偏上据点开始进军的目标敌将完成“丰臣恩顾の突击”，然后前往战场左侧区域，此时会触发“袋のねずみ”，可与“风神の罠”一同完成。随后再按照由下至上的顺序击破“南北から迫る”的目标敌将，最后在左上角等待秘武任务触发，与副将配合把岛左近及战场右侧的两名敌将击破后获得秘武。

## 早川殿

**指定章节：**约束之章

**指定关卡：**大坂の阵

**目标任务：**正面冲突

**官方条件：**①完成通常任务“迫り来る敌を击破せよ！”、“据点を讨て”、“ここはあたしが守る”、“最后の奇袭”；②完成额外任务“忍びのかく乱”、“味方を救出せよ”；③早川殿击破数1000人以上，亲手击破“ここはあたしが守る”中的甲斐姬；④开场11分钟以内达成上述条件。

**流程参考：**以早川殿作为主将，秘武的取得流程在前期与上杉景胜一致，注意击破数需要达到1000人以上便可。当“ここはあたしが守る”触发后，可以先前往战场右侧等待“最后の奇袭”，之后击破分别从两个地点出现的风魔小太郎和女忍者完成任务，再确保控制早川殿击破甲斐姬完成“ここはあたしが守る”。最后可以在战场中央等待真田丸开门，待秘武任务触发后迅速将目标敌将击破获得秘武。

## 前田庆次

**指定章节：**主从之章

**指定关卡：**郡山合战

**目标任务：**奥州の霸者へ

**官方条件：**①完成通常任务“三の丸制压”、“二の丸制压”、“因缘の相手”、“小手森城包围”、“最上军袭来”；②完成额外任务“最上军对策・壹”、“最上军对策・贰”、“上杉の影”、“政宗を守る”、“天下无双の奥州霸者”；③前田庆次击破数1000人以上，且体力始终保持50%以上，我方武将败走数为0。

**流程参考：**以前田庆次作为主将，由于额外任务的触发要求，所以副将不能为伊达政宗。开场后向战场左上角前进，途中会触发“三の丸制压”，不过还是先去左上角触发“最上军对策・壹”，在左上角击破100敌兵完成任务的同时顺便击破区域中的大众脸，为“最上军对策・贰”的完成做准备。“二の丸制压”触发后，迅速赶往战场下侧击破目标敌将完成任务。此时可以先控制庆次在战场中央刷兵，待“因缘の相手”切换副将击破目标敌将完成任务，“小手森城包围”触发后也可以顺便完成。从战场下侧前往战场右下角，途中会触发“天下无双の奥州霸者”，刷满300敌兵完成任务，之后迅

速击破1名大众脸使南据点开门，接着迅速拦截并击破从“U”字形区域开始进军的目标敌将完成“上杉の影”。一路刷兵上行，依次击破“最上军袭来”的任务敌将完成任务。随后最上义光会开始进军，此时必须待政宗与其接触并触发“政宗を守る”后再将其击破，此间可以命令副将前往战场右下角封锁口处待机。秘武任务触发后，切换副将迅速击破目标敌将获得秘武。

## 岛津义弘

指定章节：好敌手之章
指定关卡：抗濑川の战い
目标任务：意地の反攻
官方条件：①完成通常任务“岛津の挑发”、“钓り野伏发动·壹”、“坏乱する东军”、“钓り野伏せ大炸裂”、“冷静な对应”；②完成额外任务“钓り野伏せ发动·贰”、“突击番长”、“战列复归”；③岛津义弘击破数1000人以上；④开场10分钟以内达成上述条件。
流程参考：以岛津义弘作为主将，开场后会触发“岛津の挑发”，在战场中央刷兵后完成，此时可以命令副将在中央左侧诘所处待机。然后迅速前往战场下侧，将目标敌将引到指定区域后完成“钓り野伏发动·壹”。“钓り野伏せ发动·贰”触发后，切换副将把目标敌将引到制定区域完成任务，之后切换回主将前往战场左侧清兵以及完成“坏乱する东军”。接着会触发“钓り野伏せ大炸裂”，2分钟内击破5名敌将便可，期间可以让副将前往战场左下角待机。“突击番长”触发后，优先将控制岛津义弘将福岛正则击破完成任务。“冷静な对应”触发后，迅速控制岛津义弘前往战场右上角击破藤堂高虎，与此同时需要切换副将击破左下角目标敌将完成“战列复归”，并命令副将前往井伊直政所在据点外待机。秘武任务触发后，迅速控制主将击破松平忠击，再切换副将击破井伊直政获得秘武。

## 立花訚千代

指定章节：好敌手之章
指定关卡：关ケ原の战い
目标任务：それぞれの信念
官方条件：①完成通常任务“让れない”、“左近の仇敌”、“破竹の进击”、“崩坏する西军”；②完成额外任务“岛津の铁炮”、“行かせない”；③立花訚千代击破数1000人以上；④开场8分钟内达成上述条件。
流程参考：以立花訚千代作为主将，秘武的整体获取流程与岛津丰久相同，只是秘武任务提前了一个。在确保了击破数大于1000人的情况下，在完成“崩坏する西军”前可让副将先在井伊直政所在据点外待机，待秘武任务触发后迅速将其击破获得秘武。

## 宫本武藏

指定章节：贤人之章
指定关卡：九州征伐
目标任务：これも军师の仕事
官方条件：①完成通常任务“罠に飞び込む”、“逆转の包围阵”；②完成额外任务“地の利は岛津に”、“计画遂行”、；③

我方败走数为0；④开场4分30秒内达成上述条件。

流程参考：以宫本武藏作为主将，秘武获得的整体流程与黑田官兵卫相同，只是秘武任务以及部分任务完成顺序有所不同。“罠に飞び込む”完成后，优先前往立花山城东侧据点击破那里的武将，待据点开门后左行击破“计画遂行”的目标敌将完成任务。之后会触发“鬼の牙を拔く”，不过此时路径战场下侧的据点时便会触发秘武任务，将作为任务目标的铁炮兵长击破后获得秘武。

## 竹中半兵卫

指定章节：反逆之章

指定关卡：金ケ崎撤退战

目标任务：大谷吉继の待ちぶせ

官方条件：①完成通常任务“朽木越え”；②完成额外任务“遭遇”；③竹中半兵卫击破数1000人以上，击破初始区域以及战场左上角所有非任务目标敌将。

流程参考：以竹中半兵卫作为主将，开场的流程与森兰丸一样。在“朽木越え”完成后，战场左上区域的门会打开并且触发“藤堂高虎の待ち伏せ”。此时先不击破藤堂高虎，一边刷兵的同时击破区域中的所有大众脸敌将，之后赶往斋藤龙兴处将其击破完成“遭遇”，顺便将遇到的大众脸敌将全部击破。切记此时不要进入右上角区域，否则会直接触发秘武任务。在击破藤堂高虎后迅速前往战场右上角，待秘武任务触发后迅速击破大谷吉继获得秘武。

## 立花宗茂

指定章节：理想之章

指定关卡：九州征伐

目标任务：岛津の意地

官方条件：①完成通常任务“城门突破”、“立花军救援”、“立花山城救援”、“鬼の一族”；②完成额外任务“转ばぬ先の杖”、“立花山城南砦突破”、“立花山城东砦突破”、“岛津一の智者”、“风神の弟”；③立花宗茂击破数1200人以上，亲手使用无双奥义击破岛津丰久，且体力始终保持50%以上。

流程参考：以立花宗茂为主将，获取秘武的整体流程与福岛正则相同，只是部分条件有所不同。“鬼の一族”触发后先不完成，等待“岛津一の智者”触发后优先击破此任务的目标敌将。在确保所有额外任务都完成后，最后使用无双奥义击破岛津丰久才可能获得秘武。秘武任务触发后，以最快速度击破岛津义弘即可获得秘武。

## 加拉夏

指定章节：百花缭乱之章

指定关卡：ガラシャ救出战

目标任务：仲间

官方条件：①完成通常任务“脱出”、“直传”、“乱入”、“奋迅”、“间近”、“师弟”；②完成额外任务“慈爱”、“强行”、“不意·壹”；③加拉夏体力始终保持50%以上；④开场10分钟内达成上述条件。

流程参考：以加拉夏为主将，开场后上行击破3名目标敌将完成“脱出”，随后切换副将击破右上角3名目标敌将完成“乱入”。切换会加拉夏，右侧开门后在右侧区域刷兵，之后会触发“直传”，将目标敌将引入指定区域后完成任务。小早川秀秋出现后，控制加拉夏迅速将其击破完成“慈爱”。切换副将下行，在四天王寺中刷满200兵完成“奋迅”，然后在寺中等待一会儿“强行”的目标敌将便会出现，将他们击破完成任务。此时再控制副将前往战场中央的隐藏道路触发“不意·壹”，将2名目标敌将击破

后完成任务。之后切换加拉夏刷兵，确保击破数大于1000人后击破战场中央的2名任务敌将完成“间近”。之后会触发“师弟”，将5名敌将击破后完成任务。秘武任务触发后会有6名敌将登场，迅速将他们击破后获得秘武。

### 北条氏康

**指定章节：** 约束之章

**指定关卡：** 御馆の乱

**目标任务：** 伏击

**官方条件：** ①完成通常任务“进击”、“三兄弟”、“家族”、“一转”、“景虎”；②完成额外任务“夺还”、“迫击”、“亲子”；③北条氏康击破数1000人以上；④开场10分钟以内达成上述条件。

**流程参考：** 以北条氏康为主将，开场的流程与甲斐姬一样。在“家族”完成后，先命令副将前往战场左下击破3名目标敌将完成“一转”，之后等待真田幸村、真田昌幸向绫御前进军，此时切换主将把他们击破完成“亲子”，最后在确保北条氏康的击破数在1000人以上后击破“景虎”的目标敌将完成任务，此间可以命副将前往战场右下角待机。秘武任务触发后，切换副将迅速击破目标敌将获得秘武。

### 阿国

**指定章节：** 百花缭乱之章

**指定关卡：** ガラシャ救出战

**目标任务：** 师弟

**官方条件：** ①完成通常任务“脱出”、“直传”、“乱入”、“奋迅”、“间近”；②完成额外任务“慈爱”、“强行”、“不意・壹”；③阿国体力始终保持70%以上；④开场8分钟内达成上述条件。

**流程参考：** 以阿国为副将比较好刷兵，秘武的具体获得流程与加拉夏一样。秘武任务触发后，分别控制阿国与主将把5名目标敌将击破便可获得秘武。

### 阿市

**指定章节：** 百花缭乱之章

**指定关卡：** 天正华合战

**目标任务：** 十三人目の仲间

**官方条件：** ①完成通常任务“九人目の仲间”、“小手调べ”、“十人目の仲间”、“十一人目の仲间”；②完成额外任务“自ら动く总大将”、“ねねに负けてられない”、“仲间は多いほうがいい”；③阿市击破数1500人以上，亲手击破“九人目の仲间”、“十人目の仲间”、“十一人目の仲间”的目标敌将，且体力始终保持50%以上。

**流程参考：** 以阿市为主将，开场后右行，亲手击破立花訚千代后完成“九人目の仲间”。之后继续向右，“小手调べ”触发后在战场右侧刷兵且完成任务，这里可以把击破数刷到1000左右。紧接着会触发“十人目の仲间”，上行先击破3个持旗兵，此时宁宁会开始移动，此时优先将其击破并完成“自ら动く总大将”，然后控制阿市亲手用无双奥义击破阿国。此时可以在战场右上角刷兵，“ねねに负けてられない”触发后，击破目标据点中的敌将，接下来要等待雾隐才藏到达后即完成任务。触发“十一人目の仲间”后，不过此时先前往战场左上区域，找到并击破区域中的4名女忍者完成“仲间は多いほうがいい”，之后再确保阿市亲手击破“十一人目の仲间”中的4名目标敌将。此时朝战场左上角移动，秘武任务触发后保持有300连击的情况下迅速将宁宁击破获得秘武。

## 佐佐木小次郎

**指定章节：**好敌手之章

**指定关卡：**九州征伐

**目标任务：**二人の义将

**官方条件：**①完成通常任务“天下の军袭来”、“分厚い战线”、“好敌手との出会い”、“岛津の意地”；②完成额外任务“少しでも前へ”、“当主救援”、“立花の逆袭”；③佐佐木小次郎击破数1300人以上；④开场9分钟内达成上述条件。

**流程参考：**以佐佐木小次郎为主将，开场后先切换副将下行并击破2名目标敌将完成“少しでも前へ”。切换回佐佐木，在战场中央刷兵后击破3名目标敌将完成“天下の军袭来”。继续在战场中央刷兵，“分厚い战线”触发后刷满200敌兵完成任务。“好敌手との出会い”触发后，迅速前往战场左上角击破井伊直政完成任务，之后会触发“岛津の意地”，不过暂时先不完成，命令副将在战场最左侧诘所待机，宁宁出现后迅速将其击破完成“当主救援”，然后迅速返回立花山城。接下来会触发“立花の逆袭”，此时分别控制主将与副将击破目标敌将，在确保击破数达到1300人的情况下击破位于战场两侧的目标敌将完成“岛津の意地”。最后迅速赶到大谷吉继所在据点门口，秘武任务触发后迅速击破2名目标敌将获得秘武。

## 风魔小太郎

**指定章节：**约束之章

**指定关卡：**忍城の战い

**目标任务：**左近の献身

**官方条件：**①完成通常任务“民を守れ”、“民と共に”、“流れを与えぬ”、“仪の突进”、“军神の子”；②完成额外任务“二将救援”、“潜むくのいち”、“新婚夫妇”、“关东に吹く风”；③风魔小太郎击破数1200人以上，我方败走数为0。

**流程参考：**以风魔小太郎为主将，开场后迅速击破初始区域的3名敌将完成“民を守れ”，注意不要让民兵败走。之后可以在区域中刷兵，“民と共に”触发后迅速击破民兵进路上的大众脸和持旗兵，然后切换副将击破战场左侧据点中的2名目标敌将完成“二将救援”。切换回主将继续刷兵，“流れを与えぬ”触发后前往战场下侧击破大谷吉继完成任务。接下来地形会发生变化，此时控制风魔迅速从忍道前往战场右上区域击破真田幸村并完成“关东に吹く风”，并派副将前往战场左下角牵制“仪の突进”的2名目标敌将。完成之前的额外任务后，迅速返回战场左侧，待稻姬出现后迅速将其击破并完成“新婚夫妇”，接着迅速前往我军本阵附近，待女忍者出现后迅速将其击破并完成“潜むくのいち”。切换回副将，击破战场下侧的2名敌将完成“仪の突进”。之后切回主将，前往战场右下击破上杉景胜完成“军神の子”，再通过忍道接近岛左近，待秘武任务触发后将其击破获得秘武。

## 上杉谦信

**指定章节：**大树之章

**指定关卡：**天正壬午の乱

**目标任务：**上杉の力を示す

**官方条件：**①完成通常任务“连携确保”、“无谋な若武者”、“北条の挟击策”；②完成额外任务“忧いを断つ”、“影の扇动”；③上杉谦信击破数1000人以上，亲手击破早川殿、甲斐姬，击破所有可击破敌将，且体力始终保持70%以上；④开场8分钟内达成上述条件。

**流程参考：**以上杉谦信为主将，开场后控制谦信在初始区域刷兵以及击破2名目标敌将完成“连携确保”。之后控制谦信下行击破两名目标敌将完成“忧いを断つ”，此间命令副将在初始位置待机，“影の扇动”触发后，控制副将依次将3名敌将击破完成任务。然后控制谦信一路刷兵前往战场中央，将“无谋な若武者”的目标敌将击破后完成任务，顺便将击破数刷到1000以上。接着会触发“北条の挟击策”，先前往战场右下角击破早川殿以及其他2名目标敌将，之后从

战场右侧接近并击破甲斐姬完成任务，顺便击破沿路的大众脸敌将。此时迅速前往真田信之所在据点外待机，待秘武任务触发后将其击破获得秘武。

## 前田利家

**指定章节：** 大树之章

**指定关卡：** 小牧长久手の战い

**目标任务：** 小幡城を落とせ!

**官方条件：** ①完成通常任务“军势を食い止めよ”、“幸村を救え”、“三成を救え”；②完成额外任务“战线维持”、“上杉ここにあり”；③前田利家击破数1300人以上，亲手击破本多正信、伊丹康直、大须贺康高、青山忠成；④开场7分钟内达成上述条件。

**流程参考：** 以前田利家为主将，由于要确保武将由前田利家亲手击杀，所以最好让副将在安全区域待机。利家的秘武获得流程与直江兼续相似，仅部分条件以及秘武任务不同。不过需要注意的是，在“三成を救え”完成前，请确保条件中需要击破的敌将都已击杀，在完成任务之前可以先让副将前往战场下侧待机。秘武任务触发后，切换副将迅速击破目标敌将获得秘武。

## 浅井长政

**指定章节：** 忠节之章

**指定关卡：** 小谷城の战い

**目标任务：** 地下道の战い

**官方条件：** ①完成通常任务“味方が交战中”、“狼藉者がやってくる・壹”、“狼藉者がやってくる・贰”、“小天守阁での战い”、“光秀を倒せ”；②完成额外任务“且元を救え”、“ねねの强袭”、“久政を救え”、“纲亲を救え”；③浅井长政击破数1000人以上，亲手击破明智光秀；④开场10分钟内达成上述条件。

**流程参考：** 以浅井长政为主将，开场后先在战场下侧刷兵，之后击破下侧中央的3名敌将完成“味方が交战中”。接下来可命副将前往战场右下角触发“且元を救え”，击破目标敌将后完成任务。此时会触发“狼藉者がやってくる・壹”，控制长政在刷兵的同时击破目标武将。“狼藉者がやってくる・贰”触发后，先控制长政击破战场中央的织田信忠完成“纲亲を救え”，再命令副将前往战场左侧，之后切换副将击破氏家直昌完成“久政を救え”。之后再控制长政击破森兰丸与浓姬完成任务。“小天守阁での战い”触发后，先在战场右下角等待宁宁出现，将其真身击破后完成“ねねの强袭”，之后再击破之前任务中的目标敌将，此时将击破数刷到1000以上。“光秀を倒せ”触发后，确保长政亲手将其击破。接着迅速前往战场上侧，待秘武任务触发后迅速将4名目标敌将击破获得秘武。

## 绫御前

**指定章节：** 大树之章

**指定关卡：** 长谷堂の战い

**目标任务：** 骑马铁炮队を击退せよ

**官方条件：** ①完成通常任务“进军开始”、“最上军一扫”、“长谷堂城制压”、“立ち上がれ兼续”、“退路を开け”、“菅泽山南砦を封锁せよ”；②完成额外任务“怪しい影”、“最上の进军を止めよ”；③绫御前击破数1200人以上，亲手击破最上义光、杂贺孙市，我方武将败走数为0。

**流程参考：** 以绫御前为主将，开场触发“进军开始”，右行击破目标敌将并清理杂兵。“最上军一扫”触发后，先前往战场右侧的无人据点触发“怪しい影”，击破所有忍者队长后完成任务，随后再击破“最上军一扫”的目标敌将。之后前往战场右下角，

"长谷堂城制压"触发后迅速击破目标敌将完成任务，然后迅速赶往右上角，待"立ち上がれ兼续"触发后击破右上角的目标敌将，并切换副将击破另战场中央的目标敌将。此时继续在右上角等待最上义光出现，确保亲手将其击破后完成"最上の进军を止めよ"。杂贺孙市出现后触发"退路を开け"，前往战场下侧亲手将其击破完成任务，此时可以把击破数刷到1000人以上，之后迅速上行击破"菅泽山南砦を封锁せよ"的2名目标敌将，接着迅速前往战场左下角，待秘武任务出现后，击破所有的骑马队长获得秘武。

## 武田信玄

**指定章节：** 大树之章

**指定关卡：** 天正壬午の乱

**目标任务：** 猛攻と坚守

**官方条件：** ①完成通常任务"连携确保"、"无谋な若武者"、"北条の挟击策"；②完成额外任务"忧いを断つ"、"影の扇动"、"真田一族の猛攻"；③武田信玄击破数1000人以上，且体力始终保持50%以上。

**流程参考：** 以武田信玄为主将，其秘武获得流程与上杉谦信基本一致。在"北条の挟击策"完成后，战场中央偏下区域会出现"真田一族の猛攻"的目标敌将，把他们击破后完成任务。之后先完成"上杉の力を示す"，此间让副将去战场上侧待机。然后会触发秘武任务，迅速切换副将击破战场上方的3名目标敌将获得秘武，由于秘武任务的时限较紧，建议为副将装备上技能"秘传"后依靠无双极意状态瞬杀敌将。

## 长宗我部元亲

**指定章节：** 情爱之章

**指定关卡：** 本能寺の变

**目标任务：** 试练・友を讨

**官方条件：** ①完成通常任务"增援阻止"；②完成额外任务"赖みの纲"、"先手を打つ"、"矢の雨"；③长宗我部元亲击破数1000人以上，我方武将败走数为0；

**流程参考：** 以长宗我部元亲为主将，开场后先刷兵右行，待"本阵防卫"触发后击破目标敌将完成任务。继续在下侧据点附近刷兵，据点开门后迅速拦截并击破目标敌将完成"赖みの纲"。之后会触发"二条城包围"，可以先击破其中1名敌将，控制主将从隐藏通道战场左上区域，此时会触发"增援阻止"，与副将配合迅速把2名敌将击破完成任务，最后再解决掉"二条城包围"的余下1名目标敌将。控制元亲从战场左上角的隐藏通道前往最上侧的被封锁区域中，之后击破2名目标敌将完成"先手を打つ"。此时命副将通过本能寺附近的密道前往本能寺的右侧和上侧击破橹上的弓兵长并完成"矢の雨"，之后让副将在此处待机，切换回主将，确保击破数1000人以上的情况下击破左上角的织田信忠并完成"父を守るため"。本能寺开门且秘武任务触发后，迅速切换副将并击破森兰丸获得秘武。

## 今川义元

**指定章节：** 百花缭乱之章

**指定关卡：** 挂川城の战い

**目标任务：** 早川殿の思い

**官方条件：** ①完成通常任务"地下から侵入"、"寝返り欢迎"、"总大将急袭"、"氏真を利用"、"甲斐姬の奋斗"；②完成额外任务"风魔の奇袭"、"主君のため"；③今川义元击破数1000人以上，且体力始终保持80%以上。

**流程参考：** 以今川义元为主将，开场后在战场上侧刷兵，且击破"地下から侵入"的5

名目标敌将完成任务。“寝返り欢迎”触发后，前往战场左侧刷兵且击破5名目标敌将完成任务，此时已经可以把击破数刷到1000人左右。接着命令副将前往战场上侧待机，北条军增援到达后会触发“总大将急袭”，同时风魔会与战场上侧诘所出现，切换副将把他击破后完成“风魔の奇袭”，之后再切换主将击破“总大将急袭”的目标敌将。“氏真を利用”触发后，迅速前往战场右下角击破2名目标敌将，注意不要击破今川氏真。接下来甲斐姬所在区域会开门，等待今川氏真再度出现后触发“主君のため”，击破目标敌将后再击破甲斐姬，然后迅速前往战场下侧，秘武任务触发后击破早川殿获得秘武。

## 石川五右卫门

**指定章节：**百花缭乱之章

**指定关卡：**天正华合战

**目标任务：**十二人目の仲间

**官方条件：**①完成通常任务“九人目の仲间”、“小手调べ”、“十人目の仲间”、“十一人目の仲间”；②完成额外任务“自ら动く总大将”、“ねねに负けてられない”、“仲间は多いほうがいい”；③我方武将败走数为0；④开场8分30秒以内达成上述条件。

**流程参考：**以石川五右卫门为主将，秘武的获取流程与阿市一样，但没有击破数要求，所以尽快把获得条件中的任务完成即可，注意不要让我方武将败走。“十一人目の仲间”完成后，分别让主将与副将前往战场左下角，待秘武任务触发后迅速将浓姬等4名敌将击破便可获得秘武。

## 自创武将（刀）

**指定章节：**情爱之章

**指定关卡：**本能寺の变

**目标任务：**试练・魔法の妻を讨つ

**官方条件：**①完成通常任务“增援阻止”；②完成额外任务“赖みの纲”、“先手を打つ”、“矢の雨”、“本阵の危机”；③敌方残存武将3人以下，我方败走数为0；④开场10分钟内达成上述条件。

**流程参考：**以自创武将为主将，本秘武的获取流程与长宗我部元亲相似，不过在完成任务的同时也要注意击破沿路的大众脸敌将。“试练・友を讨つ”完成前，需要命副将前往战场左侧拦截并击破汤浅甚介、小仓松寿完成“本阵の危机”，在确保武将击破数达到要求的情况下亲手击破森兰丸。秘武任务触发后，迅速击破浓姬获得秘武。

## 自创武将（枪）

**指定章节：**主从之章

**指定关卡：**政宗初阵

**目标任务：**小十郎の策

**官方条件：**①完成通常任务“敌阵突入”、“诱引作战”、“杂贺众登场”、“总大将の危机”；②完成额外任务“迅速果断”、“先见の明”、“备えあれば忧いなし”、“增援袭来・壹”；③自创武将体力始终保持80%以上，我方败走数为0；④开场10分钟内达成上述条件。

**流程参考：**以自创武将为主将，开场后先切换副将击破战场右下角的2名目标敌将完成“迅速果断”，之后前往木幡继清所在处将其击破完成“先见の明”，再切回主将击破“敌阵突入”的目标敌将完成任务。“杂贺众登场”登场触发后，先切换副将前往战场右侧的空据点待机，盾兵出现后将他们击破完成“备えあれば忧いなし”，然后切换主将击破“杂贺众登场”的目标敌将。此时会触发“总大将の危机”，先切换副将前往战场右上区域，待“增援袭来・壹”触发后击破目标敌将完成任务，此时清理一下战场上的大众脸，最后控制主将完成“总大将の危机”。可分别让主将和副将前往战场的左上和右上区域，秘武任务触发后迅速击破2名目标敌将获得秘武。

## 自创武将（薙刀）

**指定章节：**约束之章

**指定关卡：**第二次上田城の战い

目标任务：追うものたち
官方条件：①完成通常任务“北上”、“户石城に幸村あり”、“时间稼ぎ”、“攻势を凌げ”、“城内は忍びだらけ”；②完成额外任务“沉默の砦”、“曲者发见”、“隐し通路の先に”；③我方败走数不超过1人；④开场7分钟内达成上述条件。
流程参考：以自创武将为主将，开场后一边刷兵一边击破“北上”的3名目标敌将完成任务，之后分别会触发“户石城に幸村あり”、“时间稼ぎ”，此时先前往战场右侧的空据点，待目标敌将出现后将他们击破完成“沉默の砦”，这时命令副将拖延住战场下侧的2名目标敌将，然后控制主将前往战场上侧击破幸村，接着前往战场下侧击破之前的2名敌将。此时上田城会开门，进入城中的隐藏区域触发“曲者发见”，击破目标敌将后完成任务，再通过隐藏道路前往战场左上角，随后会触发“隐し通路の先に”，击破目标敌将后完成任务。此时前往击破战场中央的4名目标敌将完成“攻势を凌げ”。雾隐才藏出现后，迅速找出其真身并击破完成“城内は忍びだらけ”。让主将在上田城偏上位置待机，命令副将通过隐藏道路前往上田城内左下诘所待机，剧情过后会触发秘武任务，分别用主将和副将击破目标敌将后获得秘武，注意完成秘武任务后必须迅速牵制住真田幸村，不要让其到达目标地点。

## 自创武将（大太刀）

指定章节：贤人之章
指定关卡：木津川口の战い
目标任务：この期を逃すな
官方条件：①完成通常任务“上陆”、“中央砦へ”、“不安な追击”、“铁甲船袭来”、“牺牲はひとりも出さない”；②完成额外任务“毛利辉元の危机”、“静かな砦”、“再び毛利辉元の危机”；③自创武将击破数1000人以上，小早川隆景体力始终保持50%以上；④开场10分钟内达成上述条件。
流程参考：以自创武将为主将，开场后命令副将在初始位置待机，之后在战场上侧刷兵，并且击破“上陆”的2名目标敌将。接着切换为副将，击破初始位置右侧诘所出现的2名敌将后完成“毛利辉元の危机”，之后切换回主将击破“中央砦へ”的2名目标敌将。“铁甲船袭来”触发后，先前往战场右侧偏下的空据点，待目标敌将触发后将他们击破并完成“静かな砦”，然后清理一下附近的大众脸，并迅速击破“铁甲船袭来”的目标敌将。之后再解决战场下侧的几个大众脸，随后迅速前往战场右下角。此时会触发“牺牲はひとりも出さない”，不过先切换副将，待战场下侧中央诘所出现敌将后迅速将他们击破完成“再び毛利辉元の危机”，而后切换回主将，命副将前往战场左侧的铁甲船待机，自己去击破战场左下角的所有大众脸，待民兵到达撤退地点后完成任务。切换会副将，明智光秀开门后会触发秘武任务，迅速将其击破后获得秘武。

## 自创武将（双剑）

指定章节：盟友之章
指定关卡：小牧长久手の战い
目标任务：本阵急袭
官方条件：①完成通常任务“进军准备”、“别动队を救え”、“别动队の反击”、“信雄撤退阻止”；②完成额外任务“砦夺取”、“影の奇袭”；③自创武将击破数500人以上，体力始终保持50%以上；④开场7分钟内达成上述条件。
流程参考：以自创武将为主将,开场后在战场中央刷兵且击破“进军准备”的目标敌将，此时命副将前往战场左上的据点旁待机。“别动队を救え”触发后，切换副将先击破左上据点中的目标敌将完成“砦夺取”，之后前往最左侧诘所等待服部半藏，“影の奇袭”触发后将其击破并完成任务。切换回主将一边刷兵一边击破“别动队を救え”的，目标敌将完成任务。“别动队の反击”触发后，继续下行击破4名目标敌将完成任务，再击破准备撤退的织田信雄完成“信雄撤退阻止”，此间命令副将前往战场右上角待机秘武任务触发后，迅速切换副将前往战场右侧击破3名目标敌将获得秘武。

去年上半年在 PSV 平台发售的中文版“《枪弹辩驳》系列”两作，将喜爱文字冒险类游戏的玩家们带进了一个奇妙的世界。作品中的角色们充满魅力，他们的一举一动都牵动着 FANS 们的心。今天为大家带来的是《超级枪弹辩驳 2》官方监修小说。从文中描述来看，其发生时间应该是在故事的最初期、惨剧尚未发生的时段。若是已经通关的玩家来读这篇文章，应该会有别样的感受。还没通关的玩家嘛……快去玩啊，还在等什么？

译 白菜

## 《超级枪弹辩驳 2》小说

# 派遣勇者小七海的慵懒冒险

漆黑的画面中，传出简单音色所构成的单调音乐。之后伴随着令人怀念的 8 位机音源旋律，2D 点阵风格的角色们出现在了画面中。然而对于已经看惯次世代以假乱真 CG 技术的人来说，这种简陋的风格却反而散发着别样魅力。

在有限的绘图数据中，以变型风格强烈彰显出人物特征的二头身角色们，在画面内纵横无尽地奔跑着。最后它们终于在画面中央下方整整齐齐地排成了一行。

同时喇叭中传出刺耳的 SE 声效，整列完毕的角色们上方出现了游戏的标题 Logo。特意以土气的光影效果所点缀而出的标题，其名为《派遣勇者小七海的慵懒冒险》。

“嗯，这才有 Game 的感觉啊！”

七海千秋，也就是我们的小七海，看着最先端技术掌机的画面，心满意足地微笑着。

这里是贾巴沃克岛上的“未来旅馆”，二楼的餐厅每天都会准备好三餐，因此希望峰学园自相残杀修学旅行的参加者们，几乎每天都会在固定的时间来到这栋建筑物中。

一楼是大厅。通常这种空无一人的会客空间无法留住众人的脚步。然而今天，路过的日向创注意到坐在角落沙发上、死死盯着掌机画面的七海，于是向她搭话了。

“七海，今天在玩掌机呐。而且还是跟黑白美一起。”

七海的生活由吃饭睡觉打游戏构成。正常情况下，在晚餐前的这个时间，她应该是整个人贴在设置好的游戏机台前，永无止境地重复着“名古屋射击”（※）才对。日向似乎对此感到惊奇。



TIPS “名古屋射击”是 70 年代游戏《太空侵略者》的一种高级射击技巧，通过与敌机贴身的零距离射击，将子弹在画面中飞行所造成的时间损失降低到极限，从而获取高分。

“啊，日向君。与其说在玩，不如说是在除 Bug。”

微微抬头打了个招呼，七海的目光又立刻回到了画面上。

“伦家是来帮忙的啾！”

一旁的黑白美一脸自豪的样子，但从旁人的角度看，它就只是在一旁看着画面罢了。而日向稍稍皱起了眉头，似乎是没听明白刚才的专业术语。

“……Bug……？”

“我想应该是指 Debug，对吧七海。将程序中的 Bug，也就是将错误找出来然后修正的工作。”

从一旁插话进来的，是满脸爽朗笑容的狛枝岚斗。持有“超高中级的幸运”这一才能的他，其才能就如同字面上那样完全依赖运气。大概是太过夸张的好运和为了平衡这一点而产生的恶运两者之间太难掌控吧，他一直都对其他同学的才能抱有极大的兴趣。

“嗯，没错。现在正在测试自制的游戏。黑白美负责提供感想。”

似乎从漫天飞舞的术语中终于把握住了状况，日向露出了充满兴趣的表情。

“说起来七海是超高中级的游戏玩家呐。你平时还会为自制游戏进行 Debug 啊？”

“仅限简单的。现在很多制作游戏的程序工具都会在网络上免费发布。”

个人自制的游戏现在也并不稀奇。其中甚至有作为商品进行贩卖的作品。对于七海来说这似乎并没什么了不起的，但憧憬才能的狛枝眼中却闪烁着光辉。

“好厉害啊，不愧是七海！呐，可以的话，能让我也看看吗？”

“好啊，请便。”

“喂，狛枝别这样，碍着人家不好吧。而且不是说可能会出错吗？”

虽然日向一脸犯愁的样子，但对于七海来说正求之不得。她刚好想要黑白美以外的、特别是日向创的意见。

“没关系，反正也不是 ATB（真实时间制战斗）。”

“……ATB？……”

“就是啊，既然连黑白美这种家伙的意见都需要，那我们的意见肯定是更加重要的吧？”

最喜欢才能的狛枝，对待没有才能的人基本上都是很刻薄的。

“狛枝君，好过分啾！”

……在各种意义上决定放弃深究的日向，开始与狛枝一起注视游戏画面。

开场 OP 早已结束，现在的画面正值游戏当中。与标题画面一样，游戏画面也全部以点阵图表现。

画面上方配置着吧台，里面站着一名粉红色头发的二头身角色。而目前除了特殊的剧情演出外，还没有出现过这个“勇者派遣设施”以外的画面。

“《派遣勇者小七海的慵懒冒险》……？这游戏的主人公是你？”

念出画面最上方的游戏标题后，日向产生了疑问。粉红色头发角色的发型是稍稍外翻的娃娃头，与眼前的少女一模一样。

“嗯，是这样。玩家扮演勇者派遣业务的接待员‘小七海’，在助手角色‘小兔美’的建议下，将合适的勇者派遣到各个任务当中去。”

游戏中“小七海”的旁边，有着醒目的兔耳特征角色“小兔美”。原型也是不言自明了。

“派遣出去的勇者能够顺利完成任务就 OK。通过完成大量任务，累积大量经验值和金钱，做好准备，最终打倒魔王黑白熊就通关了。”

就在七海进行说明的途中，画面下方出现了路人角色，隔着柜台开始委托任务。因为游戏还处于初期阶段，任务也仅仅是到“初出茅庐的草原”去收集三个“药草”这种简单至极的内容。从画面右上方出现的选项中，选择了“接受”。

“也就是说，最关键的部分都丢给别人吗。还真是有你的风格啊……”

日向苦笑着，而狛枝则帮着七海打圆场。

“没这回事哦，指挥他人也是很难的。而且这可是七海做的游戏，如果不彻底看透

勇者的适应性，相信很快就会卡关的吧？”

“……是啊。各个勇者的能力值都很极端，难度应该算蛮高。派遣出去的角色无法召回，任务中的行动又全靠 AI 自己决定，死亡的角色也不会复活。让不熟悉游戏的人来玩，会被说成是‘初见杀’吧。”

目光以难以察觉的幅度稍稍往下移了一点，七海如此回答道。

所谓“初见杀”，是指大部分玩家在初次接触一款游戏时，通常会被卡住的一类关卡设置。例如超强的 BOSS，以及难以解开、甚至需要运气才能攻克的谜题。最坏的情况下甚至会让玩家丧失继续游戏的动力。

“但是没关系，我设置了面向初学者的救济措施。”

七海用操作代替说明。在输入指令后，画面上出现了可派遣勇者的一览表。总共十五名，职业与持有技能都不尽相同。

“一开始选择万能突击战士‘小创’就行了。他的专用技能‘反射吐槽’（※），可以将其他角色的任何失误给化险为夷。”

“……喂，七海。”

日向似乎注意到了什么，而狛枝则是在一旁微笑着。

“呵呵，头上竟然顶着天线，真是个有趣的角色呢。虽说完全没有其他特征。而这边这个叫‘小岚斗’的角色，有着飘乎乎的白发，又穿着连帽长袍，非常有个性啊。”

“是啊。但‘小创’很好用哦。特别是与这个俄罗斯转盘贤者‘小岚斗’之间相性极佳。‘小岚斗’的 LUK 值极高，有时可以不消耗 MP 放出强力的魔法，但代价则是自己也会受到大伤害，很容易陷入濒死状态。但是让他与‘小创’组队的话，就能发动‘小创’的‘避雷针天线’。”

游戏画面虽然仍保持着“勇者派遣设施”的样子，但接受委托并派遣出勇者后，画面下方就出现了横向的长条画面：在“初出茅庐的草原”的一片绿色背景中，“小岚斗”正举着魔杖咏唱魔法，身旁则是闪着红光倒在地上的“小创”。说得直白点就是濒死状态。

“你看，帮忙挡枪了。”

“好厉害啊，七海！任务完成了！”

“也就是说我跟狛枝是这两个角色的原型吧！？”

忍无可忍的日向终于狠狠地吐了个槽，之后狛枝一脸高兴的样子。

“日向君，不对，应该叫小创吧？真不愧是超高中级的吐槽者！”

TIPS “突击”与“吐槽”在日文原文中为同一发音。

“不对！不要因为我还没想起自己的才能就在那边瞎掰！你这超高中级的粗神经！”

注意到四人在这里吵吵闹闹，特别是听到日向的大嗓门，其他人也慢慢聚了过来。因为已经接近晚餐时间，作为餐厅必经之路的一楼大厅里人也逐渐多了起来。

“哟，怎么啦，七海在玩新的游戏吗？诶，你自己制作的？真的假的？”

“电脑游戏王亲自创造出的虚拟世界吗……哼，有意思。”

左右田和一与田中眼蛇梦兴致勃勃地探头看着画面。左右田是机械狂热者，而田中喜欢中二设定，但他们似乎也都单纯地对游戏感兴趣。

“噢，听说日本游戏是最棒的娱乐！胡子水管工吃下危险的蘑菇拯救世界什么的，实在令人兴奋不已！”

对日本文化很有兴趣的索妮亚·内瓦麦也是双眼放光状态。而这种非常期待的表现也招来了左右田的附和。

“哦，索妮亚也喜欢游戏啊！您喜欢哪个角色呢？就我个人来说，温柔的不良锻造师‘小和一’很不错的样子。”

“哇，混沌的驯兽师‘夏亚姆罗’……真是帅气啊！身边的小哈姆哈姆们也超级可爱！”

“哼……不、不愧是暗黑圣母，算你有见识……谢谢。”

从绽放着纯真笑容的索尼娅身上移开目光，田中将头埋在了围巾里。而日向与狛枝则轻轻拍着一脸悲怆表情的左右田的肩。

“七海制作的游戏么。嗯……特意与流行背道而驰的风格。虽然看起来粗糙，但在市场已经完全陷入审美疲劳的如今，也不失为一步好棋。”

“嘿嘿，这图像一块一块的很有意思啊！里面有音乐游戏要素吗？”

“有恋爱要素和脱衣要素吗？特别是脱衣要素。”

十神白夜以制作人的角度来审视发言，澪田唯吹和花村辉辉则询问关于自己擅长的部分。虽然不比前面三人那么狂热，但也是有些兴趣的样子。

以上六人算是多少都有些好奇心，但也有一开始就完全不懂这一领域，而选择远远旁观的人。

“千秋还会制作游戏啊！好厉害。如果是相机的保养维修我倒是会啦……”

“我呀，喜欢将蚂蚁啪踏啪踏踩得稀烂的游戏！啊，但是这个角色，还有这个角色，踩起来似乎也会很有感觉……开玩笑的啦！”

“呜……西园寺，为什么要看我这边呢……？”

小泉真昼、西园寺日寄子和罪木蜜柑三人似乎不太熟悉游戏。稍稍看了两眼画面，就上到二楼去了。

“七海做的游戏？嗯，虽然有点兴趣，但还是算了，毕竟不能让视力变差啊。游戏一天只能玩一小时！”

“让我一直盯着这么小的画面，很快就会厌烦的啦！比起这个还是赶快开饭吧！”

视身体为本钱的贰大猫丸，以及食欲的化身终里赤音，也随之消失在餐厅入口处。

“……真是抱歉。我也不太明白游戏这玩意儿。但是……这个是叫点阵图吧？这些角色还真是挺可爱……不，没什么。”

边古山边古则是根本不了解游戏的样子。虽然对变型角色的外表有些在意，但也很快上到了二楼。

“游戏？哈，真无聊！像这种赌上性命的状况，亏你还能玩得下去啊。”

在谈论游戏之前本身就讨厌群聚的九头龙冬彦，也耸了耸肩离开了这里。

“大家的反应各不相同的啾。”

“是啊。”

体察了两派人马截然不同的反应，七海为留下来的同学们接下了下一个委托。这次要挑战的任务是“吃光巨大的天妇罗吧！”

“如何，黑白美？”

“嗯，这种任务的话，我觉得天才变态厨师‘小花村’和超名门子弟‘小白夜’

会很合适的啾。”

非常正确的意见。七海点了点头，首先选择了这两名角色。

“然后，援护角色选择‘小创’。”

“‘小创’没问题吗？刚才受的伤回复了吗？”

在日向不安的守望中，画面下方出现了食堂的背景。在扩大后变得极为显眼的巨大点阵天妇罗上，刚刚选择的三名角色正在四处移动。

虽然也有突袭而来的漏勺将“小花村”差点盛走的情况，但在“小白夜”的“权力突张”（※）救援下总算是安然无恙。

“咻——！不愧是‘小白夜’，酷毙了！简直令人陶醉加崇拜啊！”

“完全同意，就连男人都会爱上他啊。不，也许正因为是男人……？嗯呼呼！”

澪田和花村自顾自地嗨着，十神冷静地给出“只是在必要的场面发挥了必要的作用”的评价，狛枝则是捧腹笑道：“啊哈哈，虽然‘小花村’被‘权力突张’给推了出去，但换成‘小创’掉进天妇罗油里面啦！”

然后脑袋挨上了日向一击。接下来的任务是“被抓走的小哈姆哈姆们”。这次七海也听取黑白美的建议，选择了混沌的驯兽师“夏亚姆罗”和飞天公主“内瓦”。

“也选一下‘小和一’啦！”

在左右田的哀求下选择了温柔的不良锻造师“小和一”，最后加上援护角色“小创”。一开始是讨伐抓走小哈姆哈姆们的怪物，最后则要讨伐因为沾染了怪物所放出的瘴气而妖魔化的小哈姆哈姆们，也就是两段构成的任务。

紧抱着变异后的小哈姆哈姆们，“夏亚姆罗”静静地淌着泪水。将他拥在怀中的“内瓦”也禁不住流下眼泪。当两人的眼泪混合着滴落在小哈姆哈姆们的身上时，小哈姆哈姆们奇迹般地复活，任务也圆满达成。

“真是太好了……”

也许是因为点阵图和文章所构成的简朴表现方式更添一丝惆怅，索尼娅早已潸然泪下。

“……太好了，真的……”

田中甚至感动到忘记做出那些夸张的表演，他的眼中也早已泪光闪闪。

“‘小和一’也非常努力哦索尼娅！比如……加油鼓劲之类的！”

“‘小创’也很努力的哦！？在‘夏亚姆罗’放出必杀技之前，一直都在顶着攻击的哦！？所以 HP 又没剩多少啊！”

虽然左右田和日向不断异口同声地邀功，但沉浸在感动一幕中的两人似乎完全没有注意到。

“嗯……那么，下一个。”

七海正要接受下一个任务，却被日向阻止了。

“七海，游戏也要适度，总之先吃饭吧。”

“嗯，对呢。”

在日向的催促下，七海存档后关掉了电源。一行人络绎不绝地迈进了餐厅。

晚餐之后，七海回到一楼大厅再次打开掌机电源。黑白美拘谨地坐在一旁，基本重现了进食前的状况。

“你还要继续玩这个游戏啊？”

正要回到自己小屋的日向，看到这一幕不禁有些哑然。

“嗯，我想尽可能多玩几周目，仔细地 Debug，好让所有人都能通关，不让任何人死去……”

七海的声调稍稍有些低沉，狛枝见状便笑着帮她打气。

“真不愧是超高中级的游戏玩家！之前都忘记提出建议了，这次我们也陪着你吧。日向君也同意吧？”

一开始就对此不感兴趣的那些人自不用说，有些兴趣的人也在不知不觉中回到了自己的小屋。虽然也有时间较晚的因素存在，但这游戏毕竟只是接受任务后派遣勇者，之后完全不用操作的单调内容，果然还是让他们有些厌倦了吧。最后留在这里的也只有以上四人。

“狛枝君，偶尔也会说些好话的啾！伦家这边也拜托日向君的啾！”

“日向君，可以吗？我也希望你留



TIPS “突张”为相扑中以双掌同时推击对手的招式。

下来。”

狛枝暂且不说，黑白美和七海的双重恳求，似乎是相当有效果。

“……也是。对于‘小创’的运用方式，我也有些意见想说说。”

狛枝看看轻声发牢骚的日向笑道“就是要这样嘛”，然后并坐在他身旁看向画面。七海一边感受着两人的视线，一边也注视着画面上的“小七海”。

“那么这次挑战一下‘守护大海与泳装的和平吧！’的任务。黑白美，这次有什么建议吗？”

“只要是妹子角色谁都可以啾。”

“明白了。那么因为‘内瓦’刚才已经派遣过了……这次就选单人乐队‘小唯吹’、抖S舞姬‘小日寄子’、关怀画家‘小真昼’和冒失性感护士‘小蜜柑’去吧。”

“然后援护角色就是‘小创’吧！”

“喂，偶尔也让‘小创’休息一下啦！”

都不用狛枝提醒，“小创”早就被选好了。画面下方出现海的风景，乌贼和章鱼外形的怪兽正在四处游走。

“……喂，七海。接下来的展开难道是……”

“嗯，说到大海与泳装，泳装脱落福利事件必然是不可或缺的嘛。”

七海很冷静，但羞红了脸的黑白美突然冲上来抱住日向的正面，企图遮住画面。

“不、不许看的啾！这种东西最起码要等到成为大学生才……唉呀！？”

“说是这样说，但不看的话不就没法帮忙找Bug了吗。”

不由分说将黑白美抱起来的狛枝，在粉色布偶的耳边轻轻呼了口气。他的手指温柔地抚摸着黑白美身躯上柔软的接缝处。

“还是说，黑白美愿意代替游戏画面，给我看香艳镜头……？比如将这只手……”

“不行的啾！残暴场面对于高中生来说也太早的啾！”

放着奋力挣扎的黑白美不管，七海正在快速推进事件剧情。

“七海，那个，我看这个没问题吗？”

虽然多少有些不自在，但依然抵抗不了内心的欲望，日向的眼光无法从画面上离开。

“没事的，也不是那么刺激的内容。”

话音刚落，受到乌贼和章鱼怪兽的触手攻击，约定俗成的桥段到来了。

“……的确，一成不变的点阵图就算叫着‘呀！把泳装还来啦！’，也完全没感觉呐。”

比想象的还要缺少刺激感。这种完全基于健康高中男生的发言也得到了狛枝的

赞同。

“是啊，也只能靠想象来弥补了吧。唉，快看，泳装脱落被当成是‘小创’的错，然后‘小创’被同伴们痛揍的剧情事件出现了！但是只有文字，什么感触都没有啊！”

“好个隔岸观火啊！”

夹杂着失望与愤怒两种情绪的日向，皱起眉头看着七海。

“那个，七海啊，我是很清楚你是怎样看待我的了。所以只让我在游戏里好好耍个帅也不行吗？”

“的确，是说不上很帅呢。”

虽然“小创”经常作为援护角色出场，但游戏主角毕竟是“小七海”，就连七海也承认他的待遇确实不算好。

“但正因为日向君就是这样的角色，这游戏才能进行下去……我是这样想的。”

只有一直待在柜台内侧，不出外冒险的“小七海”的话，剧情是不会发展的。因为有十五名勇者、特别是“小创”存在，故事才会进行下去。

“哈哈，终于亲口承认那是日向君了。”

对于插科打诨破坏气氛的狛枝，日向回了一句“吵死了”，但似乎也并非完全不情愿的样子。他移开了视线：

“是、是吗，那就没办法了啊。毕竟总会有些没人背锅就无法解决问题的场面呐。”

“说得好哦日向君。啊，抱歉，似乎‘小岚斗’又搞砸了。”

在日向害羞地移开视线的时候，七海已经接受了新的任务，而“小创”很快也陷入了红色闪光状态。

“可能有点不妙。”

脸上神色如常，但七海的口吻中难得地有些焦虑。日向也不禁正襟危坐起来。

“喂，这个游戏，我记得是死了不能复活的吧！？”

“安心啦日向君，这只是个游戏吧？而且你看，‘小岚斗’似乎还会使用复活魔法，安啦安啦！”

“狛枝君，如果使用了那个魔法，‘小岚斗’就会死亡的啾……还有，差不多也该放开伦家了啾……”

“行啊。”

“噗哇！？伦家可没说过要直接扔在地上的啾！”

在外界的骚乱中，幸好关键时刻‘小岚斗’发动了回复魔法，才免去了‘小创’的死亡危机。心都提到嗓子眼上的日向，此时才长长舒了口气。

“真是对心脏不好……差不多十点了，我要回小屋了。你们也赶紧回去吧？”

“嗯，知道了。”

七海点点头站起来，然后突然向日向抛出一个问题。

“对了，日向君。除了日向君的待遇方面以外，你对这个游戏还有什么在意的地方吗？”

“你已经完全不打算隐藏角色原型了吧。”

日向看着七海思考了一会儿，然后指摘道：

“从最根本上来说，这个游戏的标题就有错吧？主人公只是在派遣勇者，根本不参与冒险不是么？”

“……说的对呢。要是标题有错就好了。”

七海微微露出笑容，抱起在地上低声抽泣的黑白美，拥入怀中。

之后的一段日子里，七海与黑白美一直埋头于《派遣勇者小七海的慵懒冒险》之中。

日向和狛枝也提供了很多意见，但他们两人始终无法像七海那么热情高涨。特别是日向多次目睹“小创”因为“小岚斗”以及其他角色的原因陷入濒死状态，似乎也有些难受，在游戏过程中也慢慢地难得开口了。

陷入孤独状态的七海，为了达成最佳结局，依旧埋头于游戏之中。她一边与黑白美不断商量着，一边慎重地完成各个任务。

“热血青春！”任务派遣了迷你黑道“九头彦”和三辫子剑士“边边古”，顺利完成。“与你在河岸的一夜”任务则拜

托了重量级训练师“喵丸”和狂野格斗家“小赤音”。当然“小创”一直都有作为援护人员出战。

但随着进度的推进，任务的难易度也开始大幅提升。虽然七海以积累经验值提升等级，赚钱提升装备来对抗，但任务的数量毕竟也是有限的。然后勇者们一个接一个地倒下，最终……

“……啊啊，果然最后还是变成这样了。”

“千秋……”

七海沮丧地静静坐着，黑白美用软绵绵的双手抱住她。

依旧是在旅馆一楼的沙发处，七海与黑白美仍在注视着掌机画面，日向则静静从她们身边经过。虽说最近一段时间为了不打扰她们而悄悄走过的情况比较多，不过今天却听到了崭新的 BGM，从而停下了脚步。

“呀，七海，今天在玩新的游戏？”

“是日向君啊。没有，一直在玩之前的游戏哦。”

“是吗？不过这首曲子之前没听到过呢。”

特意以怀旧风格为卖点的《派遣勇者（略）》并没有准备多少 BGM。一直在“勇者派遣设施”中滚动播放的是可称为主题曲的 POP 风格曲目。之后根据任务派遣的地点不同，曲目也会有所变化。而进入战斗之后，BGM 则会变成快节奏的摇滚曲目来提升玩家的紧张感。

然而如今，流淌在七海掌中的乐曲，却在庄重感中夹杂了一丝悲凉，就如同镇魂曲一般。

“画面也不对啊。虽然角色只有‘小七海’和‘小兔美’，但这里不是‘勇者派遣设施’吧？”

“不过游戏标题还是老样子啊。”

从一旁探出脑袋，插话进来的是狛枝。

“是啊。为了不让你们说标题有错，所以‘小七海’与‘小兔美’出来参加冒险了。”

之前派遣地场景都是显示在画面下方，而现在则是“小七海”与“小兔美”自身在派遣地场景走来走去。

“而且终于肯让‘小创’休息一下了啊？不过只有你们俩的话，队伍不太均衡吧？不如加入重量级训练师‘喵丸’如何？”

“……这是办不到的。”

似乎从她干枯的声音中察觉到了些什么吧，日向的脸色也为之一变。

“……抱歉。难道说‘喵丸’已经……”

“……”

“呃，不过战士系的话，还有‘小赤音’、‘九头彦’和‘边边古’在，对吧？”

为了给七海打气，日向一连列出了许多角色的名字。然而黑白美对着他轻轻摇了摇头。

“其他人都不在了的啾。”

“诶？莫非……”

狛枝一脸惊讶地伸手拿过掌机，代替七海开始操作游戏。

在指令画面上打开可派遣勇者一览表。上面已经没有任何人的名字了。

“这游戏进入后半段后，难度会更进一步提高。”

七海以干枯的声音，缓缓开始了说明。

“虽然已经非常努力了，但遇到‘绝望四天王’……啊，这个是从之前倒下的勇者角色中随机选择四人。在与他们的战斗中，所有存活至今的角色也全部牺牲了。所以现在不得不靠‘小七海’和‘小兔美’来打倒魔王‘黑白熊’。”

因此画面构成和 BGM 都发生了变化。就像日向说的那样，由两名法师组成的队伍均衡性自然不好，但也没有其他角色可以调整了。七海在设计程序的时候，大概也注意到早晚会有这样的一刻吧。

“……真抱歉，七海。”

面对垂下头去的日向，七海仍然如同往常一样报以微笑。

“日向君，不用在意。没事的，这只是游戏嘛。不管重来几次都没关系。”

“也，也是啊。而且这不是你自己做的游戏嘛。调整角色强度，改变剧情什么的，想怎么改都行嘛。”

也许是看到七海的笑容后放心了吧，

日向也笑着附和了一下。不过这次却换作狛枝表情一变。

“这可不对哦，日向君？”

“诶？”

“……嗯。大概就像狛枝君说的那样……吧。”

七海也困惑地笑了一下。虽然明白日向是在顾念着她的感受，不过这确实是两回事。

“创作之物有时会超越造物主的想象……我是这样想的。已经开始转动的游戏世界，其结局即使是创造者本人也无法轻易改变……”

确实是七海制作了这款《派遣勇者小七海的慵懒冒险》。她确立了标题，创建了角色，绘制了点阵图，制作了 BGM，配置了所有的任务和事件，确定了整体的流程。毫无疑问，她就是这个世界的造物主。

但就跟现实世界一样，开始转动的世界并不会完全按照造物主的想法去发展。若是因此便像日向说的那样去调整、强行改变世界的发展，也只会留下无穷无尽的不协调感。

“……这样啊。”

看着沮丧的日向，七海也低下了头。

“让你感到不愉快，真是抱歉。”

“不，游戏方面你才是专家。明明不怎么懂却还胡乱说话，是我不好。”

说着不在意的日向表现得非常坦率。也许是因为他的表情太过耀眼，使得七海口中滑落了原本不可能说出口的言语。

“——也不尽然。说不定日向君的意见才是正确的。”

“诶？”

“其实这个游戏，我已经重复了很多很多次了。但是……总是会，变成这个样子啊。”

尝试过很多种方案。将“小创”作为固定援护也是数周目之后才总结出的战术。多亏如此才能相当安定地推进任务，然而一到“绝望四天王”战，无论如何都一定会出现牺牲者。

“我想保持原本的角色能力和故事展开，看能不能突破这个瓶颈，但果然还是不行。也许正和日向君说的一样，不改变根本的部分就不行呐。”

虽然有试过稍稍改变能力值、以及调整任务的顺序，但都没有从根本上彻底解决问题。自己果然只是一介玩家，也许并没有创造游戏、以及世界的才能吧。

“看来我是无法跟这些角色……跟大家一起迎来圆满结局了啊……”

“七海……”

“千秋……”

狛枝和黑白美同时发出声音。然而面对想要安慰自己的两人，七海反而更觉尴尬。

只是日向忽然干咳一声，然后整了整

嗓子。

“呐——‘小七海’。”

听到如此认真的口吻唤出自己的名字，七海惊讶地抬起头来，与日向视线相交。

“没关系的。其实我……‘小创’呢，还隐藏有超级方便的作弊级能力哦。”

“诶？”

在惊讶得眨眼的七海面前，日向一边用裤边擦着掌心的汗水，一边说道。

“虽、虽然大家都以为我已经死了，但其实我还活着！现在就让我用自己的能力，将已经死亡的同伴们都复活，然后去帮助魔王战中陷入危机的‘小七海’吧！怎样！”

脸色有点羞红，说话也比平时更快。虽然当事人重重喘着气、做出抬头挺胸的姿态，但头上紧绷的天线已经将他内心的紧张完全传达了出来。

在哑口无言的七海旁边，狛枝早已捂着肚子、笑得在地上滚来滚去。

“哇啊！真是粘得发腻啊！不愧是日向君，简直是羞耻 Play！”

“吵死了狛枝！”

日向的脸越来越红，狛枝耸了耸肩，微笑着提议。

“那么，陷入绝境的‘小岚斗’榨干最后的力量使出了复活魔法，而生还的‘小创’觉醒了作弊级能力……像这样的展开如何呢？”

“你这家伙竟盘算着抢走最抢镜的部分……而且肯定还是只有‘小岚斗’本人无法复活的桥段吧！我跟你讲，之后绝对会让‘小创’把你复活，然后让你流着泪向我道谢！”

才不许死了就跑。这样说着的日向逼近狛枝，后者再次耸了耸肩。

“向‘我’道谢？哎呀呀，日向君完全把游戏跟现实混合起来了嘛。”

“吵死了，不许岔开话题！已死的同伴全部复活，然后全员集合挑战魔王的桥段，可是比海边泳装脱落事件更加不可或缺吧！这绝对要加进去啊！”

“这可不对。不能小看‘必要之死’的桥段哦。”

在一个人的牺牲上建立的圆满结局才更加美妙，狛枝以陶醉的声音如此反驳道。

“两、两位不可以吵架的啾！”

虽然黑白美慌慌张张地上前阻止，但日向与狛枝的争执仍愈演愈烈。关于如何更加戏剧性地击倒魔王这一点，两人始终无法达成一致。

“怎么办啊千秋……千秋？”

黑白美的绒毛头不由得稍稍一偏。面前的千秋少见地、浮现出满面的灿烂笑容。

“没什么，只是觉得‘小创’果然很厉害啊。”

七海其实原本已经打算放弃这款游戏了。

好歹也是身为超高中级的游戏玩家的自己所制作的游戏。不管是怎样悲惨的状况，也不可能完全束手无策。就算只剩“小七海”与“小兔美”，也有讨伐魔王的可能性。

曾有一次，她们就这样迎来了结局，但结局中留下的只有寂寞——以多数同伴们的牺牲为代价，终于抓住胜利的“小七海”与“小兔美”，将希望寄托于下一周目，然后让世界重置。

如同日向所言，这只是个游戏，只是现实世界的虚拟，只是模仿了现实世界的假象。正因如此——

“是啊。就算只在游戏中也好，希望是必要的呢……”

陈腐也好、泛滥也好、Deus ex Machina（※）也好，无论被怎样批判，在痛苦故事的终点，想要看到光芒，不是理所当然的渴望吗？

“而且游戏的世界，也是现实的一部分……我是这样想的！”

那么在虚拟世界所诞生的希望，也应该有着颠覆绝望的可能性。

“七海，我赞成你这说法哦！”

虽然看起来正与狛枝的争得不可开交，但似乎也在好好听着这边的发言呢。面对热情肯定自己意见的日向，七海报以最灿烂的笑容，点了点头。

（完）

TIPS Deus ex Machina 是指戏剧类作品情节中，强行解决问题的牵强手法，例如借助神的力量之类的。

# 游戏万花筒

GAME KRLEIDOSCOPE

## 任天堂俱乐部收山之作 大量新周边登录日服

虫无令 提供

今年 9 月 30 日，伴随 NDS 和 3DS 玩家一路走来的任天堂俱乐部即将停止服务，随游戏配送的小黄纸和小红纸也已经成为历史。虽然任天堂俱乐部的周边不能寄送到海外，但是 2013 年的“小黄纸换游戏”活动想必也让不少国内玩家享受到了福利。在这个最后时刻，任天堂俱乐部并没有停止更新的脚步，反而追加了不少新品，下面一起来见识见识。

▲顺应《塞尔达》新作而推出的拼图，图中的鬼神林克十分帅气，而且拼图还有荧光效果！

▲以“《马里奥》系列”的经典敌人“乌贼”为原型所设计的 T 恤，童装十分可爱，但是大人款的不知为何有点猥琐……

◀兼顾时尚和可爱的小束口袋，大小为 20×13cm，可以用来装手机或掌机。

▲《无意识交换日记》中相当受欢迎的角色“妮基”担任主角的游戏，预定 4 月底推出。

▲用硬纸拼合的马里奥纸模，造型别致，同时也比较坚固。

▲任天堂的硬件设备和经典角色的主题，具有纪念意义的同时，也方便玩家用掉剩余的点数。

除了这些之外，任天堂俱乐部还放出了不少掌机上的模拟器游戏供玩家用点数兑换。这些游戏的点数从 60 ~ 120 不等，其中不乏《银河战士》、《谜之村雨城》等经典作品。对于没有条件兑换实体周边的玩家来说，也是个不错的选择。

# 南谷湾线的“Pokemon With You”列车

提供

自2011年的日本东北大地震之后，口袋妖怪公司就一直在实施以“Pokemon With You”为名的一系列赈灾活动。除了通过贩卖相关周边筹集物资援助外，还进行了诸多安抚震后创伤、让孩子们展现笑容的活动，其中2012年12月开始运行的“Pokemon With You”列车便是其中之一，开通至今一直大受欢迎。而在不久前，曾因日本东部大地震而全线停运的南谷湾线在迎来重新开通运营一周年之际，口袋妖怪公司也与东日本铁路再度合作，在南谷湾线上也开始运营口袋妖怪涂装的“Pokemon With You”列车，并举行了“口袋妖怪列车南谷湾号一日游”的活动。

涂装有众多口袋妖怪图案的口袋妖怪南谷湾号列车为JR东日本Kiha100系液力传动柴油机车，由于使用高性能驱动装置，因此适合在多急弯的山岳路线快速运行，而且车厢还配备了冷气。列车经过重新涂装后，除了车身绘制有大量可爱的口袋妖怪外，还设置了专门的车辆游戏室供同好们交流切磋，让口袋爱好者们的东日本之旅更加丰富。

▲南谷湾线重新运营一周年，不光服务成人游客，也要让孩子们开心起来！

▲常规涂装的Kiha100柴油机车。

▲一之关～气仙沼的口袋妖怪气仙沼号列车，因为是2012年开始运行，所以车体涂装上的精灵还是以第五世代为主。

▲JR东日本的活动宣传官网图，车体涂装还是第五世代，但介绍的精灵已经是第六世代的针栗鼠了。

▲气仙沼号列车的车内，包括指定席车厢和游戏室车厢。不知道即将在4月初开通的南谷湾号的车体和车内装潢会不会以第六世代精灵为主。

## “新罗曼史祭 遥远祭 2015 十五年宴”顺利举办

白菜 提供

如果是对乙女向游戏有所涉猎的玩家，相信都不会对光荣的“新罗曼史系列”感到陌生。这个集合了《遥远的时空中》、《金色琴弦》等作品的系列，早已承载了万千少女们的纯情幻想。今年恰逢“《遥远的时空中》系列”诞生 15 周年，光荣便于 2 月 14 日 ~ 15 日、在神奈川县的 Pacifico 横滨国立大厅举办了纪念活动“新罗曼史祭 遥远祭 2015 十五年宴”。由于这也是“《遥远的时空中》系列”阔别 3 年的公开纪念活动，因此吸引了大量 FANS 到场。活动中除了传统的系列声优演绎歌曲和剧本以外，还有游戏《下天之华》舞台剧化、以及“新罗曼史系列”的古典音乐会等劲爆新情报公开。接下来从图片里来一窥现场的状况吧。

▲ Rubipa de Gateau 制作的、以“《遥远的时空中》系列”为主题的情人节点心也放置在会场中。

▲会场中还设置有预定 3 月 12 日在 PSV 和 PSP 双平台发售的系列最新作《遥远的时空中 6》的试玩台。

▲演唱会上的歌声也给 FANS 们带来了感动。

▲物贩区也吸引了大量的顾客。这里有着各种可爱或高雅的主题商品。

# 第九美术馆

栏目主持:库玛

THE 9TH GALLERY

## 动作风云——Capcom印象（2）

欢迎来到“第九美术馆”，小编将继续带领大家去认识Capcom旗下那些技艺精湛，个性十足的画师们。在本辑中我们不仅可以欣赏到曾为《生化危机5》创作过插画的Riccardo Minervino的精美作品，春丽之父安田朗和走硬派写实风格的女性画师西村娟这两个师徒之间也有着不少趣闻轶事。那么接下来就让我们开始本辑的鉴赏之旅吧。

### Riccardo Minervino

Riccardo Minervino是一位意大利籍的画师，从2004年开始他就在游戏、图形设计等领域活跃着，任职于Capcom后他曾为《生化危机5》等作品创作过人设和插画。

Riccardo Minervino的前期作品都带有浓厚的手绘感（虽然大多为CG作品），人物的造型和五官刻画也比较偏重欧美的写实风格。从他为《生化危机5》绘制的作品来看，虽然画面中没有细腻的阴影过渡，头发、服饰等细节的处理也不够深入，但大面积的色块渲染让他的作品显得颇为大气，强烈的冷暖对比也让画面层次突出，足见其过硬的功力。

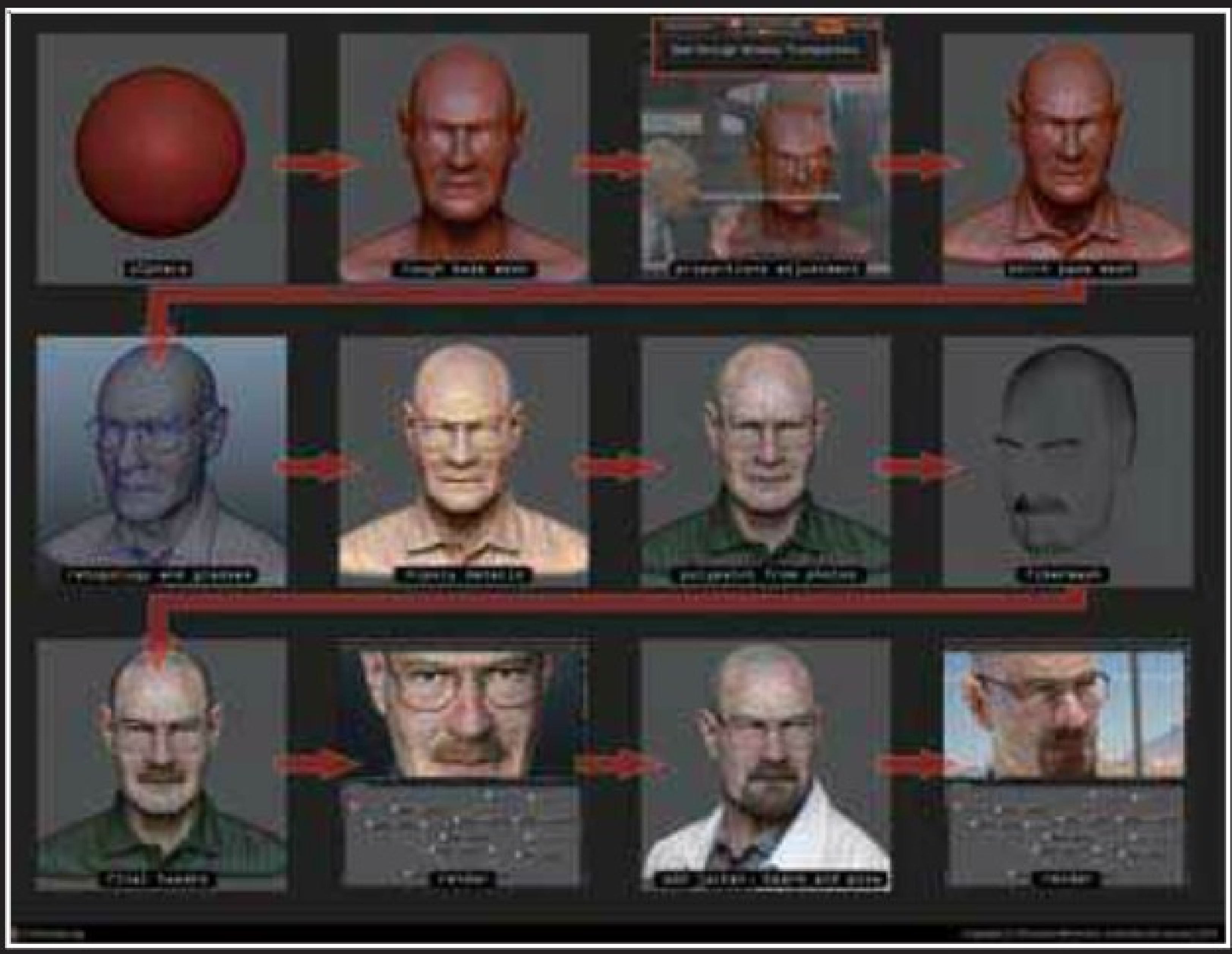
从上色技法来看，Riccardo Minervino的部分作品可能是先使用单一的笔刷描绘出画面的明暗关系，然后再通过喷枪等工具铺上色块，这样的上色方法既保证了作画的高效率，出来的作品也有着十分优秀的光影表现。

↑ Riccardo Minervino为《生化危机5》创作的插画。

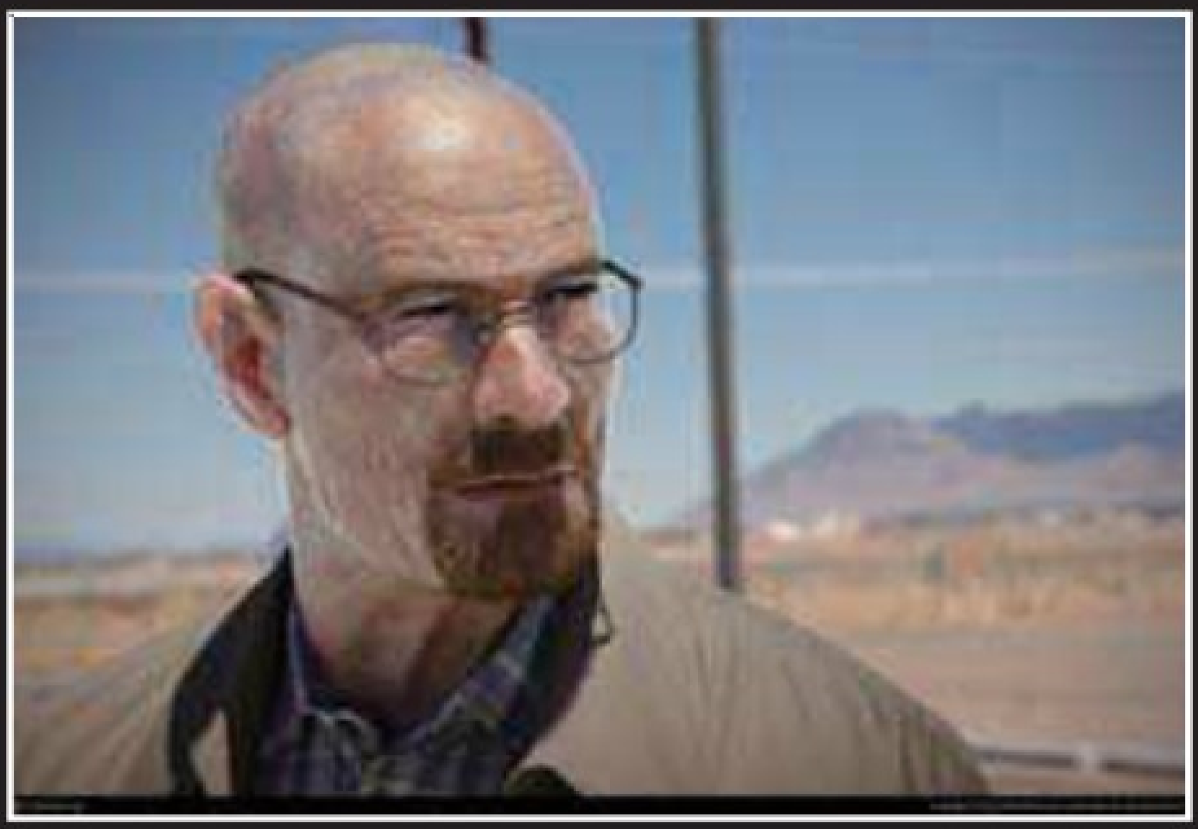
↑《生化危机5》的人设图。

→这一上色技法对画师的功力要求极高。

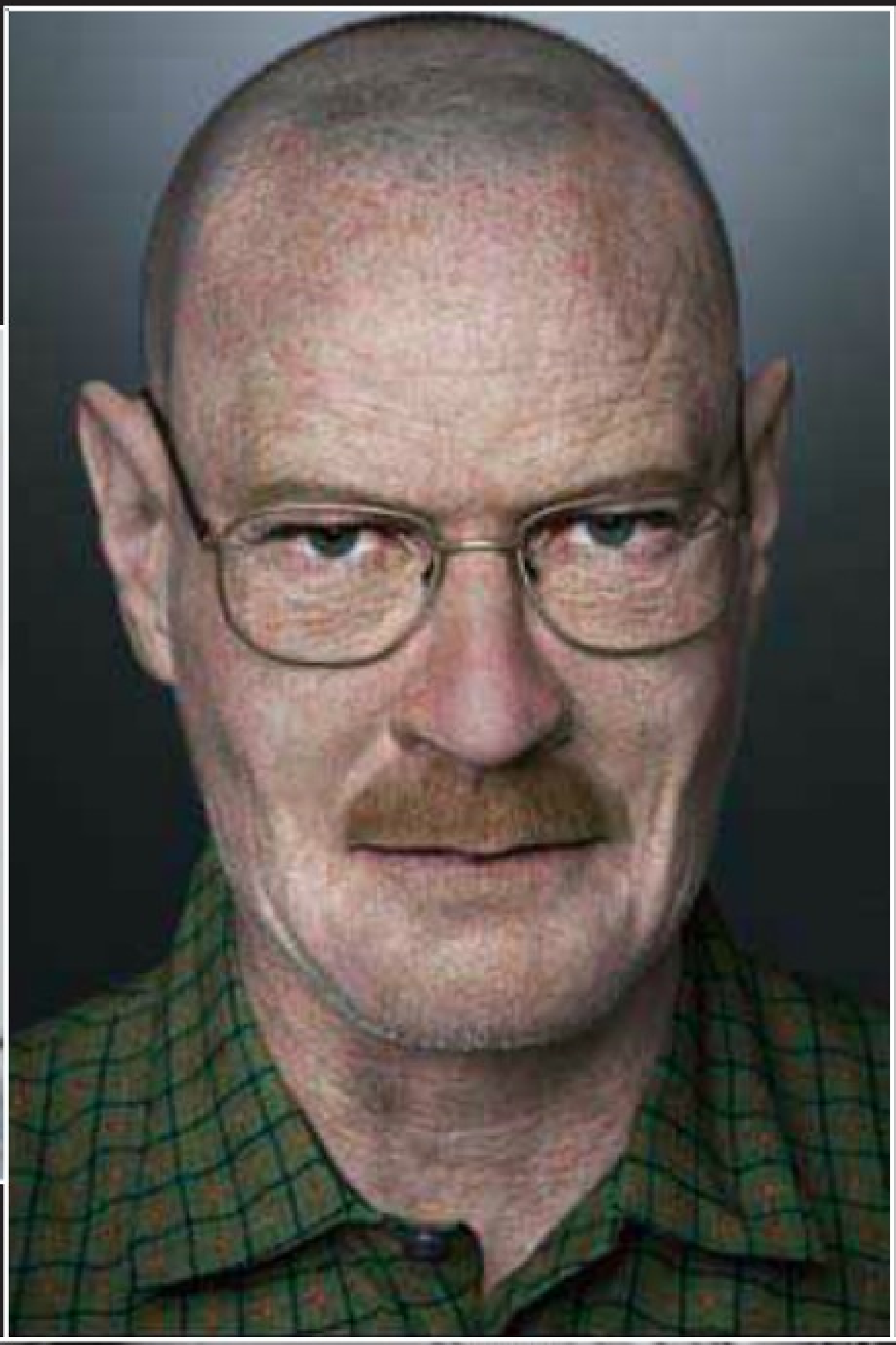
随着工作经验的累积，Riccardo Minervino逐渐转向了3D建模的插画绘制方向。而和之前粗犷豪迈的画风所不同的是，从这个时期开始，Riccardo Minervino对作品的处理方式逐渐转变为了细腻的风格——从角色头上的一丝头发、脸上的一条皱纹到布料的一处褶皱……可以说每一个细节都看出他的匠心，这也让Riccardo Minervino作品中的角色几乎到了可以以假乱真的地步。



↑ Riccardo Minervino的作画流程。



↑↓ 在Riccardo Minervino的笔下，《绝命毒师》的老白栩栩如生。



↓↑→美剧《真探》中的主角Rust Cohle，从这幅作品中我们可以看到Riccardo Minervino对细节的精准处理。

# 安田朗

↑ 安田朗的照片。

安田朗出身于北海道。从1985年以打工身分入社到2003年离职为止，安田朗在Capcom任职了18年。他曾参与过“《街头霸王》系列”等多款游戏的制作，春丽和古烈等诸多经典人物也都出自于安田朗之手，可以说是一位大神级画师。

年幼时安田朗受德加和达利这两位美术大师的影响很深，当他在中学看到安彦良和（注1）的作品后，被其功底深厚的画作所深深震撼，于是下定决心成为一个动画人。来到东京设计学院求学时，安田朗经常在课上睡觉，私下也十分懒散，因此经常交不上专业课作业，课业成绩也岌岌可危。之后安田朗瞒着父母退了学，并进入了制作《北斗神拳》和《大都会小子》的动画工作室，过低的工资让安田朗在一段时期内甚至买不起车票，于是他仅仅只干了几个月就辞职了。在那之后安田朗经历过一段十分迷茫的时期，对自己的不自信让他放弃了成为漫画家或插画家的想法，由于找不到工作没钱吃饭，安田朗为了节省体力每天只能躺在床上仰望天花板。就在这时他在求职广告上看到了Capcom的招聘介绍，便抱着尝试的心态前往了当时位于东京的Capcom游戏开发室。

注1：安彦良和是日本著名的漫画和动画大师，代表作为《大国主》、《亚里安》、《维纳斯战记》和《机动战士高达The Origin》等。

↑↓→ 既有女性娇媚又有强悍干练一面的春丽在玩家中极具人气。

当时负责招聘工作的是冈本吉起（注2），虽然身穿睡衣前来面试的安田朗让冈本吉起略感错愕，但安田朗个性十足，功力深厚的插画作品让冈本吉起心中暗喜，觉得这是不可多得的奇才。讨论薪酬时冈本吉起询问安田朗有何要求，安田朗直言不讳道：“我已经没有回去的车费了，希望你能今天聘用我并付给我日薪。”这让冈本吉起更加确信特立独行的安田朗一定是个天才。就这样，安田朗以打工的身分进入了Capcom。并以“Akiman”的笔名开始了游戏画师之路。

注2：著名游戏制作人，是《街头霸王》的主创，并参与过《生化危机》和《鬼武者》等游戏的制作，被玩家称为“《街霸》之父”。

←硬朗的线条和夸张但又准确的肌肉描绘是安田朗的拿手好戏。

←安田朗笔下的角色互动感十足，构图也颇具张力。

虽然是日本土生土长的画师，但安田朗从小受西方传统美术和美漫的影响较多，因此在画风上更偏欧美的硬派写实风格。安田朗偶尔会在电脑上作画，但手绘仍然是他的坚持，他笔下的许多人设和插画作品也都是在画纸上直接完成的。安田朗的作画过程十分有趣，他习惯先从凌乱的线条开始，然后再经过多次勾线一步步理清画面，最后再进行上色处理，因此其作品的精细程度和作画效率往往成反比。

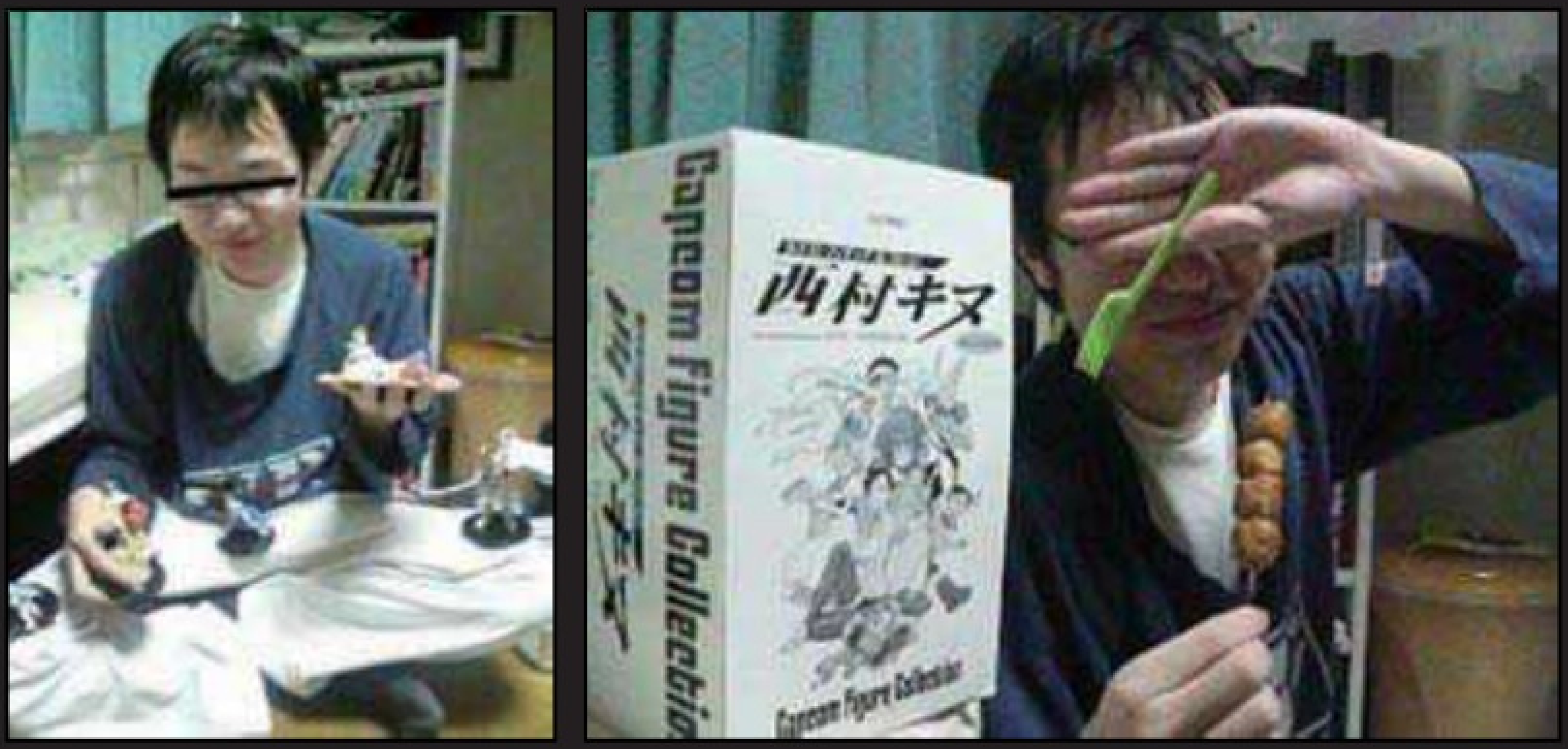
↑从凌乱到清晰的作画过程。

虽然没能成为动画人，但安田朗在成名后还是多次涉足了动画圈。1998年，安田朗在富野由悠季的邀请下参与了TV动画《机动战士高达∀》的制作和富野由悠季的《返乡战士》中的机械设定，而《反叛的鲁鲁修》中，布里塔尼亚军所驾驶的Knightmare Frame也诞生于安田朗的笔下。

在Capcom任职期间，安田朗曾成立过自己的公司，但不幸于2003年解散。同年，安田朗从Capcom离职成为了一名自由画师，开始主攻成人向作品和卡牌绘制等领域。不过与Capcom保留了良好关系的安田朗在离职后有时仍会为其旗下的官方画集绘制封面，并且他培养出的许多优秀后辈现今也都成为了Capcom的中流砥柱。

→ 离开Capcom后，安田朗为许多卡牌游戏绘制过插画。

# 西村娟




←西村娟极少出镜，这是她为数不多的珍贵照片。

西村娟，原名不详，出身于日本兵库县。在京都艺术短期大学日本画专业就读时，西村娟在游戏杂志上看到了安田朗为《街头霸王》和《魔法之剑》绘制的插图，被其颇具感染力的画面所震撼，并产生了投身游戏业界的想法。大学毕业后西村娟于1991年加入Capcom，由于她小时候是在擅长画画的外婆的影响下才走上绘画道路的，因此她取了外婆名字中的“娟”字作为自己的笔名。

西村娟一开始是作为图形点绘师被聘用的，随着她的作品越来越被认可，一些角色插画的工作也慢慢交到了她的手上。1992年西村娟进入了Capcom的设计工作室，之后她与安田朗以师徒相称，并得到了安田朗的悉心教导。不过身为徒弟的西村娟有时会毫不客气地让师傅安田朗帮忙打下手，比如在为《返乡战士》绘制小说插图的时候，西村娟在截稿前夜都没能顺利完成工作，好心的安田朗看见西村娟抓狂的样子便体贴地询问道：“看起来事情有点不妙啊，需要我帮忙吗？”听到此话的西村娟赶紧拉住安田朗说：“好好好！你这个提议太棒了！赶紧来帮我上色！”于是安田朗只能默默陪她加班了一整晚……像这样徒弟奴役师傅的情况恐怕也算是世间少有吧（笑）。

↑热衷手绘的西村娟在色彩的表现手法上十分细腻。

→平日里最喜欢画女孩子的西村娟在人物神态的拿捏上也十分出色。

→在对肌肉厚实感的表现上，西村娟不输给任何男性画师。

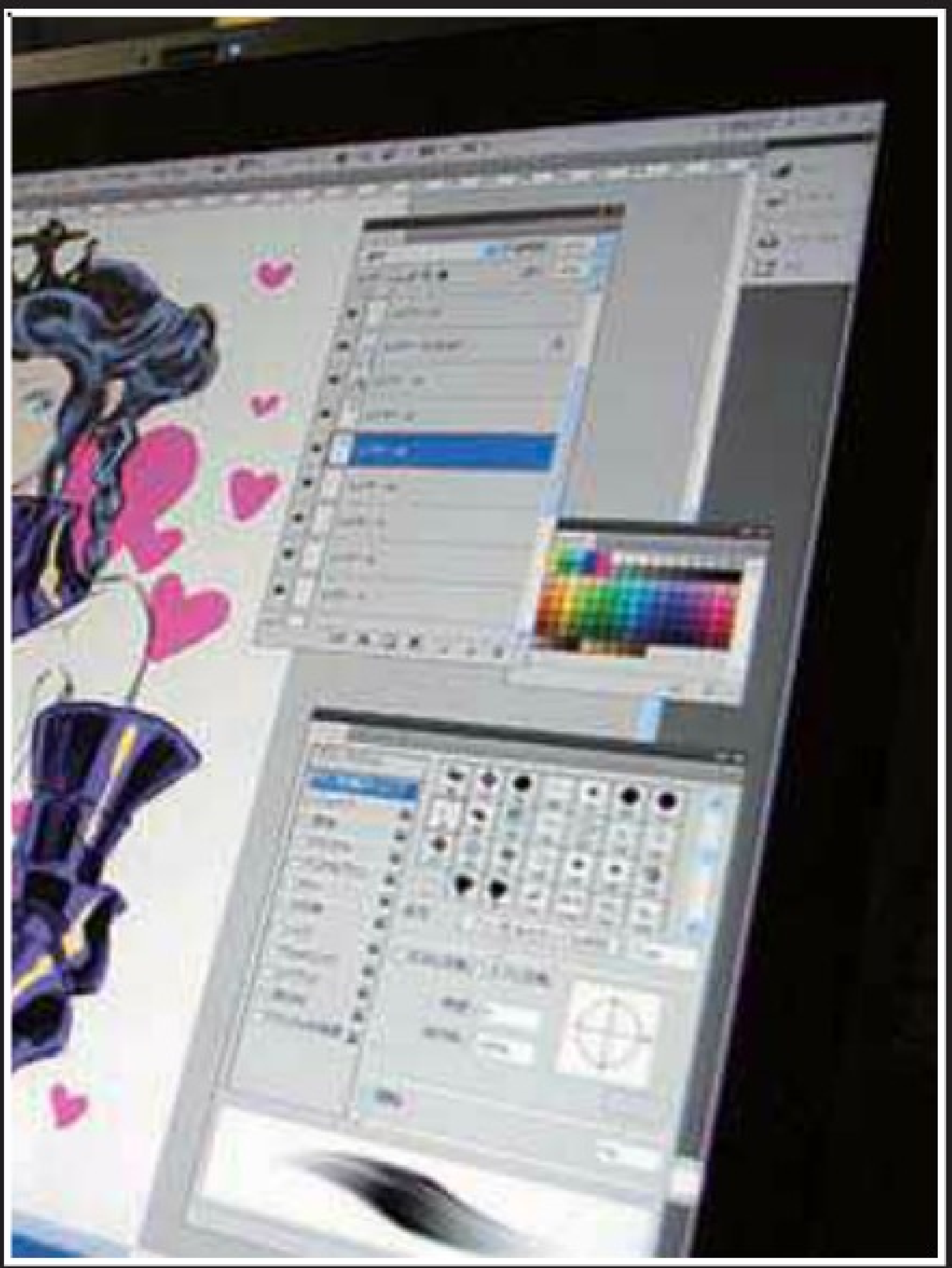
作为业界少有的硬派女性画师，西村参与了《街头霸王Ⅱ》和《街头霸王Ⅲ》的插画创作，并为《装甲战士》和《盖亚首领》等作品创作了人设，在Capcom的官方画集中我们也经常能看见她活跃的身影。西村娟平时擅长使用水彩作画，近来她利用CG作画的频率也在增加。并且她的作画习惯和安田朗如出一辙——都是先从繁复的线条中慢慢提炼出线稿，然后再进行上色，因此西村娟也常常自嘲自己的作画如同龟速。

2009年，西村娟离开Capcom成为了一名自由画师，不过只要有“《街头霸王》系列”的相关工作，西村娟仍然会义不容辞地接受Capcom的邀约，现今她的工作多是围绕小说插图和游戏人设展开。

↑与其他男性画师的作品相比，西村娟笔下的春丽并没有肌肉和身体部位上的过分夸大。

↑西村娟离职Capcom后为NDS游戏《极限脱出 9小时9个人9道门》做的人设。

→为3DS横轴ACT游戏《公主代码》所做的人设也受到了不少玩家的关注。



→现今的西村娟更多是使用电脑平台进行作画。

（未完待续）

# 猎人集会所

栏目主持
库玛

从本辑开始，“《怪物猎人》系列”的导演藤冈要以及策划德田优也将为大家揭开创作《怪物猎人》（后文简称《MH》）中历代封面怪物的背后故事。首只“造访”专栏的怪物就是经常会在广阔的天空中盘旋，并用火球和毒爪让猎人们吃尽苦头的雄火龙，那么话不多说，就让我们赶快走进本辑的猎人集会所来一探雄火龙诞生的经过吧！

## “《怪物猎人》系列”封面怪的诞生（一）

导演 **藤冈要** Kaname Fujioka

于1993年进入Capcom，以导演身分参与了“《MH》系列”全作的开发（部分掌机版除外）。

策划 **德田优也** Yuya Tokuda

于2004年入职Capcom，从《MHG》开始参与该系列游戏的开发工作。

### 历代封面怪物的变迁

| 作品 | 封面怪物 |
|---|---|
| 《MH》 | 雄火龙 |
| 《MHG》 | 苍火龙 |
| 《MH2》 | 钢龙 |
| 《MHP2》 | 轰龙 |
| 《MHP2G》 | 迅龙 |

| 作品 | 封面怪物 |
|---|---|
| 《MH3》 | 海龙 |
| 《MHP3》 | 雷狼龙 |
| 《MH3G》 | 碎龙 |
| 《MH4》 | 黑蚀龙 |
| 《MH4G》 | 千刃龙 |

# 创造封面怪物的方程式

——设计封面怪物的基本理念是什么呢？

**藤冈要（后文简称藤冈）：**首先，我们在设计上秉承的是“惟一”的原则，也就是要让人产生“只有这只怪物才能胜任”的感觉，我们绝对不会设计两只完全一样的怪物，每一只怪物都分别有着它存在于游戏中的原因。虽然一些怪物在外形上有相似的地方，但它们在游戏中的能力和作用一定没有重合——这就是我们制作《MH》时所坚守的理念，这个理念也至关重要。

**德田优也（后文简称德田）：**我在创作怪物时最看重的是这只怪物是否具有震慑他人的冲击力。比如《MH3》中灯鱼龙的设定是一只潜伏在水中的怪物。某次游戏测试时我和藤冈的角色走在浅滩上，我们那时并不知道灯鱼龙是潜伏在附近的海域还是已经移动到了别的区域，而就在此时，灯鱼龙突然从我们的后方钻了出来（笑），吓得藤冈“啊！”地一声叫了出来，我在听到藤冈的惨叫时就觉得这只怪物的设计算是成功了。

**藤冈：**那次还真是被吓了一大跳（笑）。

■把藤冈吓得不轻的灯鱼龙。

**德田：**还有一点就是我们希望玩家在游戏中即使和同一只怪物反复战斗多次，也依旧能够保持新鲜感，这也是《MH》和其他游戏所不同的地方。《MH》中有着多种多样的武器，战斗的方式也多姿多彩，这不仅让玩家能够屡次兴致盎然地狩猎怪物，也让《MH》有了丰富的策略性和玩法。

**藤冈：**也就是冲击力和耐玩性这两点吧？

**德田：**是的，这两点必须共存。要想怪物具有震慑力的话，需要从视觉和动作等相关方面下手，但这从构思到成形都十分艰辛。这个系列持续了很长时间了，我们一直都很注意不让游戏中出现两只在玩法上重合度很高的怪物。如果听到最近有很多人提议“这样的怪物我们迄今没有做过，不如尝试一下”的话，我们就会开始收集意见进行新封面怪物的设计。比如有人说“兽龙种的怪物有一段时间没当封面怪物了，这次不如将兽龙种作为新的封面怪物吧”，然后我们就会基于这个点子将这只封面怪物的特征和其他兽龙种区别开来。为了让它明显有别于恐暴龙，我们设计出了一只频繁使用前爪进行攻击的怪物，于是碎龙这只怪物的大致设计就慢慢成形了。

**藤冈：**封面怪物的创作确实不容易。封面怪物不仅要有话题性，也必须要具备十足的耐玩性。因此我们有意识地在丰富各类要素，让其不会成为昙花一现的怪物。在兼顾话题性的同时，我们也会彻底解决某些在玩法上特别刁难，或者无法传达出乐趣的地方。因此包含了各种各样的要素的封面怪物会给设计工作带来巨大的挑战，再加上制作出的封面怪物还会在今后派生出新的怪物，因此单个要素也必须要容易驾驭。和刚刚说的灯鱼龙有所不同的是，如果封面怪物只是单纯地将玩家吓一跳的话，还不能说是成功的。总的来说封面怪物既要符合惟一性，又要极富耐玩性，要兼顾这两点通常都会花费工作人员们不少时间，但这也是我们的坚持。

# 雄火龙——制霸天空的王者

DATA

| | |
|---|---|
| 分类 | 龙盘目/龙脚亚目/甲壳龙下目/飞龙上科/火龙科 |
| 全长 | 约1629cm（※《MH3》以后约为1714.7cm） |
| 全高 | 约433cm（※《MH3》以后约为485.2cm） |
| 脚的直径 | 约176cm（※《MH3》以后约为218.7cm） |
| 登场作品 | 《MH》、《MHG》、《MH2》、《MHP2》、《MHP2G》、《MH3》、《MHP3》、《MH3G》、《MH4》、《MH4G》 |

由于会从口中吐出火球，因此被称作“火龙”。雄火龙一般和雌火龙一起以巢穴为中心进行活动，为了守护巢穴的安全，雄火龙会时常盘旋在低空中进行侦查。对于闯入这个区域的猎人，雄火龙会运用它卓越的飞行能力从上空发动袭击，并利用爪子上的毒性给对方造成持续伤害。比起擅长在地面发动回旋攻击的雌火龙，雄火龙滞留在空中的时间较长，因此也被称为天空的王者。

雄火龙是“《MH》系列”首只封面怪，在所有系列作品中都有过登场，可以说是《MH》的代名词，并且它威风凛冽的外形也确实配得上王者这一称号。

## 雄火龙的诞生经历

——*雄火龙是怎样诞生并被选为封面怪物的呢?*

**藤冈：**当时我们在设计能象征《MH》的飞龙雏形，而最初被设计出来的是雌火龙，但我们需要的是一个更具主人公气质的形象，于是在讨论时就提到了要让这只怪物有着更为直白的轮廓和醒目的色调。那时设计好的雌火龙已经有了能让猎物陷入中毒状态的要素，有人提到如果让第一只封面怪物也带上毒的效果的话会有违和感，所以他的意见是不要附加异常状态的攻击方式，而是让这只封面怪物在攻击方式上显得比较简单直接。然而雄火龙最后还是附加了带中毒效果（注1）的攻击（笑），不过我们避免了让其成为雄火龙的主要攻击方式。

注1：雌火龙是尻尾带毒，雄火龙则是爪上分泌毒液。这是根据雌火龙多在地面进行回旋攻击，而雄火龙善于从空中发动飞扑的动作设定的。

——*也就是说雄火龙的设计灵感是来自于雌火龙了?*

**藤冈：**是的，我们以雌火龙为雏形，然后在雄火龙的甲壳上加入了刺状物，这一外观上的差异也让玩家更容易区分雌雄火龙。并且这样一来，玩家们在战斗中就会有意识地判断出雄火龙擅长在空中盘旋，雌火龙则是地面攻击的好手，然后针对它们的特性采取不同的狩猎方法，不过也有人会把这两只怪物直接当做一个个体来看。

——*雄火龙的设计过程是怎样的呢?*

**藤冈：**我参与工作的时候这只怪物的设计已经成形了（笑）。应该是当时那位设计者原创出来的吧。

——*德田先生曾作为玩家玩过《MH》，当时您的感想如何呢?*

**德田：**当时《MH》在东京游戏展（后文简称TGS）上进行展出，我是作为玩家去试玩（注2）的。但是那个时候烤肉很麻烦，所以试玩了3次都没能狩猎雄火龙，之后购入了实体游戏才完成了这个狩猎任务。不过我在狩猎怪物的过程中被这款动作游戏的玩法所深深折服，那种惊艳的感觉直到现在都记忆犹新。

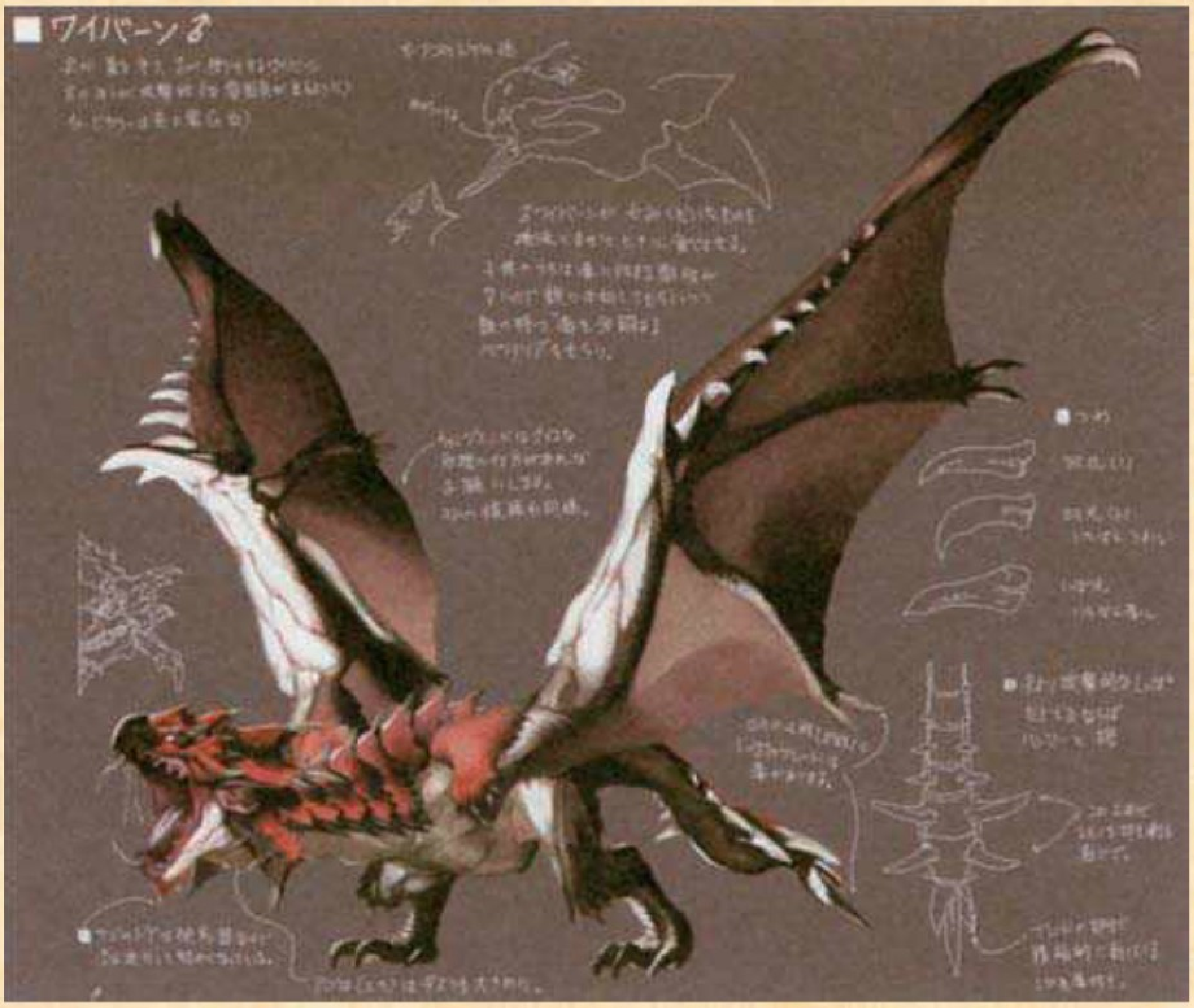
注2：德田此处指的是2003年的TGS，被《MH》的PV所深深吸引的德田不仅反复排队试玩了3次，并于次年加入了Capcom。

■《MH》中的雄火龙。

——*具体是哪些部分给您留下了深刻的印象呢?*

**德田：**当时有野猪王和大怪鸟，通过狩猎它们我在武器的使用上变得越来越娴熟，并成长为了可以独自挑战雄火龙的猎人，这个阶段的流程设计让我感受到了设计者的用心。除了怪物外，游戏玩法也让我觉得非常有趣。但我同时也产生了“如果让我来做的话会在某些方面更进一步”的强烈想法。因此为了参与“《MH》系列”的游戏制作，我决意进入Capcom（笑）。

**藤冈：**你也确实参与到游戏的开发中来了，真的很厉害（笑）。




◀初期的雄火龙设定图，图中密密麻麻地写满了详细的细节设定。

▲雄火龙的祖先——鳞火龙（シェルレウス），虽然鳞火龙已经灭绝，但从雄火龙到《MH4G》的千刃龙都是以它为蓝本设计出来的。

## 与雌火龙的区别&低空战斗玩法的制定

*——德田先生您是怎样将自己当时的想法融入到游戏中的呢？*

**藤冈：** 德田担任了《MH3》怪物部分的主要设计负责人，他在当时提出了要重新设计雄火龙的想法，并就“如何设计制作《MH3》的怪物”这个主题和工作人员进行了长时间的讨论，提出了让怪物更具活力，并活用怪物的个性来进行设计等理念。雄火龙不能仅仅只是在上空飞来飞去，而是需要在它平时的动作中加入飞行元素，让玩家在战斗中意识到雄火龙是会飞的怪物，然后让他们根据这一特点来采取应对方法。于是我们基于这个理念，将德田提到的低空和悬停状态结合了起来（注3）。

注3：在《MH》中雄火龙主要以飞行为攻击手段，没有在飞行过程中进行调整或反复采取攻击的动作——这些细节都是在《MH3》对雄火龙进行了重新设计后加入的。之后雄火龙基本以独具特色的低空盘旋动作来狩猎猎物，攻击能力也变得更强。

**德田：** 我们一般会先分别设计出一只兽龙种、海龙种和飞龙种的实验性怪物，而在这其中，第一只被设计出来的实验性怪物就是雌火龙，雌火龙结合了低空和地面两种攻击方式，而雄火龙是它的升级版，因此我们会考虑它在空中接近目标后要如何落地的问题，这也是制定雄火龙相关玩法的关键。

**藤冈：** 如果雄火龙在低空吐息的话，玩家从地面观看其吐息动作的角度也非常独特。并且我们将雄火龙的移动轨迹作了不同于雌火龙的处理，这也让雄火龙具有了自己的特点。

## 对外形和玩法的重新设计

*——那么在雄火龙的外观上作了哪些调整呢？*

**德田：** 尻尾的变化是最为明显的（注4）。以前是一条直直的尾巴，但在重新设计时为了让玩家在攻击时能更容易接触到就改成了下垂的形态。虽然这样一来将雄火龙的身体总长增加了一些，但相应地也会提升玩家在断尾上的乐趣。

注4：《MH》中雄火龙的的尾巴和地面是平行的，在部位破坏时有诸多不便，于是《MH3》中雄火龙的尾巴调整成了微微下垂的样子。

**藤冈：** 这样一来雄火龙的姿势和影子也相应改变。为了让它更容易飞扑猎物，我们对其腰部的位置也做了调整。

**德田：** 是的，除了让雄火龙在外观上显得更加真实外，我们也在努力探求它与其他兽龙种在玩法上的区别，并让玩家更容易上手操作。

*——在外形和玩法部分的兼顾上，两位有没有在理念上出现过碰撞呢？*

**藤冈：** 对于外形方面，德田一直都是很强势地贯彻自己的理念呢。

**德田：** 哪有这回事（笑）。

**藤冈：** 对生物外形方面的知识我只知道一些很粗略的东西（笑）。比如在讨论时我会含糊地说“大概就是这样的生物吧”。但会有人反问我这样设计的理由和更细节的内容，而这些也是我需要学习的知识。

**德田：** 在设计雄火龙期间，当我重新对生物进行观察后就会想到更多可以进行改良的地方，比如“让

■雄火龙的骨骼。

雄火龙的爪子显得更锋利比较好”、“为了方便狩猎应该将爪子变成更容易抓握的形状”等等。当这些点子被加入到《MH3》中后，雄火龙的爪子形状和使用方法都发生了变化，于是骨骼方面的设计也不得不随之调整，最后只能返工，而如此折腾也只是为了能创作出更令人满意的雄火龙。对照现实中存在的生物时，会发现《MH3》以前的雄火龙在骨骼设计上有许多欠缺的地方，这就是当时的资料（下图）。如果要针对现在的雄火龙画骨骼图的话肯定会有很多变化，随着研究的累积我们自身储备的知识也在增加，因此在想法和表现手法上也会有变化。

*——也就是说随着制作系列作品经验的累积，游戏也在一点点地进化。*

**德田：**基本上我们是以这份资料为基础，尽可能地在细节上做改进。幸好过去设计的骨骼中不包括软骨方面的内容，不然我们现在改良的工作量就太大了（笑）。在制作《MH》的时候做了飞龙的骨骼设定，到了《MH3》时则为兽龙和海龙的怪物也绘制了骨骼图，在《MH3》中我们还重新考虑了雄火龙在游戏中的定位，并决定既然是飞龙就应该强化它在飞行上的特性，玩法上也要突出它的飞行能力。不过只让雄火龙在高处飞的话对玩家来说狩猎难度太高，因此我们就将其放在了低空中，让雄火龙处于在滑行时恰好可以咬到玩家的高度。

**藤冈：**于是风压也给猎人们的行动带来了更大的阻碍（笑）。

*——雄火龙脚部的变化也是藤冈先生和德田先生两人商量后决定的么？*

**藤冈：**这是集合了所有设计者们的意见而得出的修改意见，有人提到了希望能将雄火龙的爪子设计成更利于抓取猎物的形状。因为飞龙是会经常在空中飞行的，需要在飞行时结合爪子的能力采取行动。而且从整体的细节来看，雄火龙的鳞片和甲壳的表现手法更加栩栩如生。翅膀扇动时的动作也变得更为柔和，不过这也是从针对雌火龙的调整中挪用过来的（笑）。

▶左侧为《MH3》中的雄火龙脚印，右侧为初期的脚印，可以明显看出雄火龙在抓取猎物能力上的进化。

■雄火龙的多角度骨骼设定图。

## 战斗节奏和缓冲时间的掌控

——*有哪些内容在调整上非常具有难度呢?*

**藤冈:** 游戏中视野范围的控制比较难调整。比如在游戏中玩家要在怎样的视野范围内进行游戏，使用闪光玉等道具会对视野产生多少影响，究竟什么情况下是视野宽阔，什么情况下是视野狭窄等等，我们需要在这些方面进行调控。因此所有的怪物中，针对以飞行为主的雄火龙的视野调整是最辛苦的。

——*如果闪光玉不奏效的话，狩猎雄火龙会花费大量时间呢。*

**藤冈:** 因为雄火龙会飞嘛（笑）。说起来制作《MH》的时候觉得最辛苦的就是设计雄火龙那被称为“世界环游”（注5）的行动方式了。我们在“上空回旋一阵后会突然面向目标发动突袭”的这个动作的制作上花费了很大精力。

注5：此处的“世界环游”是指雄火龙会突然飞到极高的高度盘旋，然后急速下降并滑行一段距离发动攻击，有时雄火龙也会在起飞后直接换区。所以在游戏中一旦雄火龙出现了飞至高处的动作后，玩家一般会发出“世界环游（ワ–ルドツア–）”的信号提醒同伴注意。

■《MH3》中的雄火龙在外形和动作都作了大幅修改，更加凸显了其独特之处。

——*难度具体体现在哪些方面呢?*

**藤冈:** 雄火龙利用爪子抓住目标并发动攻击的这个动作制作起来还是挺简单。但是这个动作是在雄火龙飞行期间发动的，因此程序需要在检测到目标位置后换算出切入角度，然后再将雄火龙切换为低空滑行动作。因此我们在这个动作的切换设计上花了很大精力。

**德田:** 由于经常出现编程方面的问题，所以也有人提议在游戏中直接去掉“世界环游”这个动作。

——*确实有时候会出现雄火龙老是在天上飞，根本不下来的BUG呢。*

**德田:** 编程人员都叫苦连连，但藤冈强调这个要素是必要的，所以这个动作最终还是被我们攻克下来了。而且从玩家的角度来看一直受到雄火龙的高空袭击是十分辛苦的，因此需要在区域内给予玩家进行调整的机会，而不是让玩家只有在换区后才能吃回复药或磨刀等。

**藤冈:** 游戏的节奏非常重要。在以前的游戏中玩家需要长时间与怪物进行战斗，根本没有喘息时间，就连想吃个回复药都找不到机会，因此一直提心吊胆的，这让玩家们在游戏中背负了不小的压力。为此我们设计的让雄火龙飞到远处的动作也会给玩家留一点喘息的时间（笑）。在节奏上张弛有度意味着即使是在与强力的怪物近身战斗，也要给玩家保留一些采取其他行动的时间。

——*可是《MH4》中的雄火龙在空中滞留时还增加了一个吐息的动作，这并没有给予玩家调整的时间啊。*

**德田:** 是的，这里稍微做了调整（笑）。雄火龙的空中吐息有时会改变场景的地势，而《MH4》中的高低差地形设置可以为玩家争取到不少调整时间，这会让之前的战斗节奏放缓下来，因此我们觉得可以加入一个吐息动作加快一下游戏节奏。这一改动不仅利用了雄火龙的飞行特性，也会让玩家思考如何利用高低差地形与雄火龙进行战斗，这也让雄火龙成为了一只为《MH4》确立玩法方向性的怪物。

◀雄火龙的图标。

——*最后想请教一下雄火龙（注6）这个名字的由来。*

**德田:** 说到动物界的王者，人们基本上都会联想到狮子，而在希腊语中“狮子”一词的发音近似“rio”，“王者”则为“bajireusu”。所以我们将这两个词综合了一下，得出了“rioreusu”这个符合雄火龙王者身分的帅气名字。

注6：雄火龙在日语中的原名为リオレウス，发音近似“rioreusu”。

（未完待续）

# 幸闪必杀魂

㊂○○○ 栏目主持：乌冬

这辑继续迪蒂路线的剧情讲解，游戏中关于迪蒂个人情感的细腻描写十分令人动容，且终于四部魔装机神都完成了精灵凭依。

文 古梓

## ㊂ 因为有你（三）

接上回书，好容易从突然出现的教团手中救下达顿，但他却感到有点无奈，看样子教团和帕泽谬特社之间似乎有什么关联，可惜线索全断了，他惟有重新调查。此时，迪蒂突然想到了兹波尔巴，也许从他那里可以套出什么情报，于是便拨了通兹波尔巴的电话，询问帕泽谬特社的事情。本以为他会生气，可兹波尔巴却表示能帮到迪蒂自己就会很开心。关于帕泽谬特社和教团是否有关系，兹波尔巴明确给予否定。至于帕泽谬特社是否染指了什么非法活动，他表示只要发现肯定第一时间通知迪蒂。

这一天，迪蒂带着双胞胎逛街，偶遇兹波尔巴。姐妹俩一个劲地说迪蒂和兹波尔巴是天生一对，搞得迪蒂不知所措。闲聊间，兹波尔巴提及拉达特和艾利亚尔建立友好关系是为了共同对抗大国修特德尼亚斯。因为拉达特和艾利亚尔分别位于南部修特德尼亚斯的东、西两面，对其形成夹击之势，如果修特德尼亚斯攻击任何一方，那另一方就会从其背后攻入国内，这也是拉达特得以保持和平的关键体制。不过上次艾利亚尔遭受修特德尼亚斯攻击的时候，拉达特并没有出动军队援助，因此两国间的关系已经有了变化，现在艾利亚尔成为一个武器输出国，且和修特德尼亚斯也建立起友好关系。以拉达特的国防军战斗力别说军事介入，连自卫都很成问题。

这时，迪蒂接到一个电话，话音中提到了基德奥斯工场。兹波尔巴一听脸色大变，见迪蒂要回灵舡忙拦住她追问原委。他会如此焦急是因为那工厂早已经被废弃且严重老化，根本不能用来做什么，自然也不会有任何可以令安蒂拉斯队感兴趣的东西。

回到船上，副长说收到一个匿名内部告发，内容是“帕泽谬特社在基德奥斯工厂进行危险实验，现在请即刻潜入调查”。工厂那边似乎并没有发现什么运作的迹象，所以极有可能是个陷阱，可如果这情报是真的，那就是千载难逢抓证据的好机会。在达顿看来，这几乎百分之百就

是个陷阱，但他还是希望我方能过去，说白了，安蒂拉斯队就是他调查此事件的诱饵。

一到工厂那边就发现了埋伏在周边的反安蒂拉斯队，带队的德松见计划失败只得全力出战。不料兹波尔巴居然驾驶机体出现，原来他早就断定这是个陷阱，所以想出面制止双方。虽然帕泽谬特社对珀特米亚州的体制改革是不可或缺的，但正如他跟帕泽谬特社有契约那样，他也有自己的约定，那就是万一发现帕泽谬特社有什么不正当行为，便会采取坚决态度。

同一时间，达顿以商务代表的身分出现在贝顿州长这边。他假装随口提到图雷克工厂，州长马上就坐不住了。这让达顿锁定了图雷克工厂，秘密潜入内部一番调查后果然发现了戈超，但细节部分似乎和原型有点不同。就在他打算深入调查的时候，这台戈超突然启动。安蒂拉斯队很快做出反应到达现场，就见工厂已经被戈超炸毁。不仅如此，它居然还召唤出许多魔物，正当迪蒂不敢相信兹波尔巴真的跟这些事情有关的时候，兹波尔巴居然出现，并告知这架机体的名字叫戈超+，似乎他终于不想再做隐瞒。

兹波尔巴先向大家道歉并想解释什么，可生气的迪蒂根本不听。他当然知道戈超是怎样一部机体，所以才想着将那些有问题的技术全部排除掉，开发其后继机戈超+。换言之，现在这部机体内并没有用到任何非法的技术。可迪蒂还是不明白，为什么偏偏要造戈超的后继机呢。对此兹波尔巴只得以苦笑面对，主要是预算问题。原本是打算引入艾利亚尔王国的魔装机，可拉达特是以第一产业为中心的国家，经济活动并不繁荣，所以预算极为有限。而艾利亚尔的魔装机无论是价格、维持费用还是授权费都很高，他们实在负担不起。虽然戈超+的成本也很高，但却可以在国内进行整修，且因为机体性能够强，也就不用生产太多。最关键的是还不用付授权费，因为有关戈超的专利根本就没有登记。事已至此，兹波尔巴不打算推卸责任，他愿意接受联盟或者炼金学协会的调查。经达顿一番粗略调查，发现该机体内部并没有任何问题，可他还是心存疑虑。

另一边厢，艾利亚尔的万儿博士召集雷光、皇和优诺，事关正在研发的超魔装机奥迦因的动力机构机密被盗，而嫌疑人是木贺。他要求三人出动抓捕木贺回收机密。此时，达顿再次联系我方，直言这次调查的结果很有问题，所以希望我方能再送他到珀特米亚州去。因为经过调查，他发现虽然戈超+并没有使用任何禁忌技术，其驾驶舱模块也和一般魔装机几乎一样，却有着通常魔装机所不具备的、可以装入某样东西的构造，且这还是拉达特交上来的设计图中并没有标出的。他还发现开发戈超+的炼金学士中有人相当可疑，此人名为宙兰特，原先是泽茨的徒弟，因从事过各种有问题的研究而被调查科盯上，后来才躲到拉达特，必须马上将其逮捕。

没过多久，我方便撞上了珀特米亚州军的魔装机部队。这帮人完全无视我方已经取得了入国许可，他们像被催眠了一般疯狂地发起了攻击，情形十分诡异。这时候，我方收到阿克雷德的联络，据阿克雷德所知，珀特米亚州发生军事骚乱，政府方面似乎也没有能够及时掌握情况，因此完全失去对珀特米亚州军的控制。好像州军的魔装机被装上了精神控制装置，导致出动的部队全都都被什么人给控制了，阿克雷德就是为了调查这个才被议会派遣过来的。说到这里，迪蒂又开始担心起来，

因为已经连着好几天没有兹波尔巴的消息了。阿克雷德发现迪蒂一脸愁容，只得提醒她最好别太过关心兹波尔巴。因为他几乎敢肯定，兹波尔巴和宙兰特之间有着紧密的联系，而且坊间一直有关于兹波尔巴这个没落贵族的负面传闻。怎料迪蒂实在无法忍受他如此诋毁兹波尔巴，当即发起脾气，二人不欢而散。

奇怪的是，灵舡这一路出奇地顺畅，也没有得到政府的任何回应，看来事态发展远比想象的要严重得多。阿克雷德猜测可能变成反乱军的州军主力并不在此，他们极有可能为了补给而去袭击附近的军事据点。没曾想兹波尔巴突然出现并要求上船，迪蒂一见他就来气，他承认单从结果而言，自己的确是背叛了大家。现在的情况是珀特米亚州军有大约一半的人完全失去控制，原因就是那个精神控制装置。迪蒂实在无法理解他为什么要藏匿泽茨的徒弟宙兰特，且他之前还说过绝对不会做什么触犯禁忌的事情。兹波尔巴表情凝重，竟说自己也不知道，随后更是昏迷过去，后来迪蒂才知道他是因为过度疲劳又疏于治疗而引发高烧昏倒的。醒来的兹波尔巴赶紧向迪蒂道歉，可迪蒂却表现得很激动，因为她觉得自己根本就不懂兹波尔巴，这让兹波尔巴很受打击。

随后我方发现所有失去控制的州军魔装机都在前往一个地点集合，阿克雷德调出地图观察后发现那地点附近并没有拉达特的军事据点，到达雪山时果然发现州军的魔装机，其中竟还有两部戈超+，一部由宙兰特驾驶，另外一部的操者则是木贺。紧接着，雷光等人加入战局，为了抓捕木贺，他们和我方共同作战，可惜还是让二人给跑了。之后两队人互相交换情报，关于木贺盗走机密的事情，其动机多半是出于怨恨。本来他是以候补操者的身分加入计划的，可因为技术比起皇和雷光都差远了，而作为炼金学士的才能却非常不错，因此博士才取消他候补操者的身分，让他专攻炼金学，却因此招来木贺的怨恨。

不久，突然失踪的兹波尔巴又主动联系我方，希望迪蒂能一个人到其指定的地点去，届时他会说清一切。这怎么看都是个圈套，可迪蒂就是不愿意往这方面去想，无论如何她都必须见他一面，弄清楚其真实想法。出击前，阿克雷德找到迪蒂，追问其不惜冒险也要见到兹波尔巴的理由。其实在南北战争的时候，阿克雷德就曾调查过迪蒂的过去，也知道她曾有过几次失去重要之人的刻骨铭心的经历，包括家人、恋人以及主君。所以，他可以明显感觉到迪蒂被过去所囚困而产生的内疚感。迪蒂并不否认，可这一次不一样，正因为阿克雷德的追问让她更加明白自己的内心想法。她喜欢兹波尔巴，虽然一开始的确觉得此人是个怪胎，可相处久了才发现，他是一个非常真诚且温柔的人。因为过去的记忆，她不敢追求自己的幸福，甚至无法正视自己的情感。可遇到率直的兹波尔巴后，让她觉得自己不仅仅有魔装机神操者的使命，还应该渴求自己的幸福。阿克雷德听到这里，总算松了口气，只希望她能一切安好。

二人总算再次见上面，兹波尔巴强调精神操作和自己无关，全是宙兰特独断所为。他知道宙兰特的为人，所以才让他开

发戈超+，但不使用任何禁忌技术也是事先说好的。结果不止戈超+，连宙兰特改造的州军魔装机都出现了问题。他坦言虽然现在这个国家很和平，环境优美，风景秀丽，对外政策也基本没什么问题，可这种和平并非永恒不变的。现在所站的这个地方虽然早已经面目全非，但很久很久以前可是建有军事要塞的。这个国家也曾有过以血洗血的战乱，以及和企图入侵领土的外敌战斗的历史。可现今民众过分沉溺于和平之中，对邻国的战争所表现出来的不过是隔岸观火的态度。再这么下去，这个国家必定会走向灭亡，所以他才想着借助帕泽谬特社。

迪蒂认同他的志向，只是无法原谅他偏偏要信任宙兰特。显然兹波尔巴有其苦衷，这个国家贵族阶级的人口比起30年前已经减少了近一半，因为在这个国家贵族的义务很多，而权利却被束缚住。表面看是因为35年前的第7次拉达特纷争所导致，当时是由一小部分贵族发起的叛乱，但实际上却是一帮企图无偿夺取贵族持有资产的人的策略。兹波尔巴他们一家就是因此败落的，但他并非想要报仇，甚至觉得比起权利，贵族的义务也算是一种骄傲，毕竟贵族的资产可以让民众过上富裕的生活。可民众却在享受这些财产的同时，愈发贪婪于权利。后来他周游世界的时候遇到了宙兰特，宙兰特是个富裕的平民阶级，却能将自己丰富的资产无偿地投入到研究以及培养人才上。兹波尔巴能感受到他这对这个国家的担忧，以及改变国家的热情。

迪蒂突然发现兹波尔巴一直都称自己的国家为“这个国家”，对此兹波尔巴面有难色，只说是跟宙兰特在一起久了受其影响。迪蒂反问，难道不是因为宙兰特对拉达特根本无爱才会将这里称为这个国家吗？此刻兹波尔巴才恍然大悟，自己居然被他那花言巧语给欺骗了，让国家陷入混乱，果然像自己这样的人根本配不上迪蒂。不料迪蒂突然激动起来：“才不是这样呢，你是很拼命、很努力的，为了解决这次混乱，你甚至都忙到快要过劳死了。而且，你对我一直都很真诚，我就是喜欢如此真实的你。”正说着，木贺带着反安蒂拉斯队突然杀到。

木贺说兹波尔巴的行动早被宙兰特看穿，然后德松便发动攻击。危急关头，兹波尔巴驾驶机体抵挡，更要迪蒂赶紧走。迪蒂死活不肯，声称这一次一定要保护他。可惜话刚说完，迪蒂就被木贺给打伤。木贺要强行带走兹波尔巴，兹波尔巴还想说什么，奈何中了强烈暗示说不出那些话，只能对迪蒂说：“千万别忘记我在这里所说的话。”

迪蒂眼睁睁看着兹波尔巴被带走，当即卡迪斯爆发出强烈的气，然而面对德松的大军，迪蒂再怎么拼命也始终不敌对手。眼看快要撑不住了，德松告诉迪蒂那个男人很快就会随她而去，因为他听说那人会被当成实验的材料。迪蒂一听不禁悲从中来，泪如雨下。“难道我又要失去了吗？这刚刚才得到的幸福……父亲、母亲、哥哥、里卡尔多、殿下……又要从我眼前消失了吗？不对，不是这样的，兹波尔巴告诉过我，所爱之物便是守护之物，守护的东西再多也无所谓，因为保护众多事物才是最重要的。就算贪婪点也可以，我要保护世界，保护大家，保护兹波尔巴！”

只见卡迪斯发出强光，竟改变了形态，迪蒂终于见到水之精灵伽德。蔓延、保护、怜爱所有，这便是水的存在方式。迪蒂的思念正是伽德所要的，所以她愿意借出新的力量。打退了所有敌人，迪蒂还想着要尽快夺回兹波尔巴，不料身体已经因为消耗过大陷入极为危险的状态。这次反安蒂拉斯队和宙兰特勾结倒成了我方调查的一个重要事实依据，至于兹波尔巴去了哪里，目前还暂不可知。

（未完待续）

栏目主持 白菜

地铁司机对于部分民众来说，依然是个神秘的职业。下面的新闻便是与地铁司机有关的。虽然内容会有些争议，但可以从中认识到这个职业的一面。后文是山山老师的国人日本春节采购总结，不知你是否掺了一脚呢？

## "不好意思你妹啊！"<br>地铁司机怒吼闪光灯拍照乘客

在有地铁运行的大中型城市中，不能开闪光灯对着驾驶室拍照已经成为了人人都应知晓的安全常识。但某段有关日本地铁司机禁止乘客拍照应对过程的影像在Youtube上却引发了波澜。影像的公开时间为2015年2月1日，长度约为34秒，记录的内容为正要从车站发车的地铁司机打开车窗向正在开闪关灯拍照的年幼乘客发出劝告："这位客人，请问能关掉闪光灯吗？"之后听到了孩子道歉的声音："不好意思。"然而这位司机此时似乎有点火大，丢下一句"对不起你妹啊！"然后甩手重重关上车窗发车离去。

对着驾驶室开闪光灯拍照，会造成强光覆盖司机的视野，并让司机进入短暂失明状态，这在驾驶过程中是相当危险的状况，因此一般才会禁止开闪光灯对驾驶室拍照。然而看了这段影像的网民们，除了批判拍照乘客的人以外，也有人认为发怒后出口伤人的司机不对。最后东京地铁对这名司机进行了教育，并对外公布该司机正在进行反省。

これで**运转手**(うんてんしゅ)が**悪**(わる)いって**言**(い)われるのか。ひどい**世**(よ)の**中**(なか)だな。

译文：这事儿竟然会被认为是司机不对？这世道是怎么了？

**气持**(きも)ちは**分**(わ)かるが**客商卖**(きゃくしょうばい)だし**切**(き)れたら**負**(ま)け。**丁宁语**(ていねいご)でニコニコして**切**(き)れろ。

译文：虽然能理解司机的心情，但这毕竟是服务业，发怒可就是输了。用敬语微笑着表达自身的怒意吧。

ここまでキレるってのはこれまで**何度**(なんど)もやらかされてるんじゃねえのかな。

译文：竟然火大到这个地步，应该是以前也被这样拍过很多次了吧。

アップすること**自体非常识**(じたいひじょうしき)。

译文：把这段影像上传的人本身就很没常识。

在一般民众的印象中，地铁司机似乎是个比较轻松的职业。地铁不是自动驾驶吗？那司机大部分时间岂不是无所事事？然而这个印象实际上大错特错。地铁司机的基本要求是“目观四面、耳听八方”：耳朵需要时刻监听广播，要能够在行驶的噪音中分辨出车辆上可能发出的异响，留意对讲机呼叫；眼睛则要在行驶中时刻监控列车前方，进站后则要目测检查车门与屏蔽门之间的缝隙有没有东西被夹住等。因此对于会损害视力的强光，是唯恐避之不及的。要知道地铁一旦出事故，后果绝对不堪设想。对于肩负着大量生命工作的地铁司机来说，压力之大可想而知。虽然也有网民质疑该司机的素质，但大部分的网民都对该司机的行为表示了最大程度的理解。另外也有少部分网民对于上传该视频的UP主表达了谴责，认为其“唯恐天下不乱”。白菜个人认为，虽然注重礼仪是好事，但稍有失礼就一定要被道德卫士们批判的话，对于失去释放压力渠道的职种来说，会不会酝酿出更潜在的危险呢？

# 新年的日货热潮

文 山山

进入2015年后，朋友圈代购刷屏的越来越多，绝大多数代购都是以日本生活电器、化妆品、营养品、药品等日用商品为主。再加上2月各大媒体纷纷报道的“春节期间国人日本购物消费60亿”的新闻，无不让人感到新一轮的日货热潮又到了。之前出现的日货热潮，一般会让人联想到汽车和高端电子产品，而如今国人生活质量提高加上日元持续贬值，购买重心开始向日用品转变。据日本网站统计，春节期间中国人在日本扫货的主要人气商品排行如下：

**No.1 马桶盖**

实至名归的第一位。拥有发热、自动冲洗、音乐放送等多种功能，加上安装设置方便，深受国人亲睐。不过提醒大家一句，马桶盖能成为日本每家每户的必备品，主要还是因为他们洗手间和浴室是分开的，不会有湿气。国内大多数家庭都是浴卫合体，属于电子产品的马桶盖可坚持不了多久。

**No.2 电饭煲**

说实话个人认为日本的米饭好吃有90%的原因是米好。国人热衷电饭煲的理由大多是煮出的饭好吃、不容易坏、功能多等等，不过价格也不算便宜，同等价格在国内也基本能买到差不多等级的产品吧？品质很好不容易坏到是真的，不过有没有想过万一真出故障了去哪里保修的问题呢？

**No.3 焖烧罐**

没用过这东西，不过听说保温保冷又能焖熟食物很方便。

**No.4 美白用营养辅助食品**

外用的化妆品已经不能满足国人的需求了，内外兼修才是正道。

**No.5 酵母之类的健康食品**

据说日本制造的健康食品是不分年龄的最佳礼品。药妆店里陈列着大量各种年龄段适用的健康食品，有效没效姑且不论，反正不会有添加剂。

**No.6 白色恋人**

据说北海道是电影《非诚勿扰》上映后才大火的，笔者去年才去过，确实是个好地方。而叫“白色恋人”的白巧克力，基本就是北海道的代名词了。

**No.7 马油**

一种名字很奇怪的护肤品，为啥这么火笔者也不明白。有兴趣的读者自己去请教一下度娘吧。

**No.8 三宅一生制品**

日本有名的设计师三宅一生设计的包和服饰，最近也深受国人的亲睐。

**No.9 硬式双背带书包**

这个东西能排到这么高笔者也稍感意外，不过使用人群大多是中小学生，而且日本的双背带书包大多都是动漫人物主题，画工和国内的山寨品完全是两个次元，也可以理解为什么这么火了。

**No.10 电动剃须刀**

日本的电动剃须刀技术应该算得上世界第一了，品质毋庸置疑。更关键的是还衍生出一系列其他产品，例如电动鼻毛刀、电动体毛刀等等……去了日本电器店不抢个全套能忍？

综上所述，各位宅男腐女们以后有机会去日本游玩，除了宅物以外，如果不知道还该买点什么礼品的话，请参照此文。大家都买的东西是不会差的（个人意见）。

# 掌机王自由谈

栏目主持：马修

电子游戏在中国经历了 20 多年的发展，很多曾经的小玩家如今也已长大成人、在各行各业工作奉献。本辑自由谈的作者，是一名出生于 90 年代的僧人，法号明安，其自我介绍说：平时是个安静的和尚，在游戏里也是个只选择善良路线的好人。下面我们来看看，这位佛门中玩家的游戏历程和对游戏的看法吧。

## 好好学习，安心游戏

文 明安

▶和同龄人一样，即便出家，电子产品也已融入到我的生活中。

跟网络以及随之出现的各种现象一样，作为新兴事物，电子游戏从出现到现在也一直在被各种舆论所诟病，从小跟就喜欢打游戏的我可说是见证了它艰难的发展。

同大部分家长一样，我的父母也视游戏为洪水猛兽——主要原因也和大部分家长相同：影响学习。但游戏的魅力永远是大于学习的，哪怕只是操纵着水管工跳来跳去一遍遍拯救无数次被库巴掳走的公主，也比埋头在每次都有新花样不同解法给你更多惊喜的各种习题里要有趣得多；看萨菲罗斯在“顺边儿天使”的 BGM 中让克劳德记起当年一瞬的疼痛，也比坐在书桌前回忆一整个上午的课程要来的轻松。

多年前我上学时，考试成绩还是衡量学业的惟一标准，游戏和学业的冲突被我巧妙地用“每次考试分数都是年级第一”得以完美解决。与大多数人固有的“打游戏影响学习”、“打游戏的都是不好好读书的不良少年”印象相违，学习成绩并没有成为我的桎梏，而是横亘在磨刀霍霍的各科老师和经常熬夜打游戏睡到中午才起床、上午干脆旷课下午才双手揣兜用脚开门还一脸不爽地走进教室的我之间，成为了我肆意妄为的挡箭牌。

甚至我获得知识和体验的很重要的一个途径就是游戏，对各类稗官野史和三国人物烂熟于心正是因为大量《无双》作品，最开始抱着词典自学英语也是因为小岛秀夫从来都不推出“《潜龙谍影》系列”的中文版本，也藉着在最高难度的游戏中一遍遍的失败和重来体会着名著《钢铁是怎样炼成的》中保尔·柯察金百折不挠的精神——不同的是生活找不到攻略，不提供存档点，没有 S/L 大法，不能抹掉重来，所有的失败和尝试都会留下无法擦去的印记。而把闲暇时间都用在 ACG 上的我自然是没看过太多名著和必读书籍，写作文时便只好引用游戏台词了，没想到却能因此屡屡获得高分：

你不是任何人的工具和玩物，不是命运的囚徒，不是战争的种子，你要亲眼见证外面的世界——斯内克（“《潜龙谍影》系列”男主角）



本栏目仅代表作者观点，与《掌机王 SP》立场无关。

一切都很重要，一切都值得珍惜——克劳德（“《最终幻想Ⅶ》系列”男主角）

奇迹的公式等于万千努力加上绝不放弃——凯琳·塞拉菲姆（《风之幻想3》的关键角色）

这些引用的共同点是都特别唬人，句子充满不知所谓但仔细咀嚼又好像很厉害的哲理，人物名称往往也拗口到多念几遍都会不小心咬到舌头的程度，乍一看会让人以为是某个东欧古典哲学家或希腊吟游诗人，再不济也能是个两河流域的流浪画家，比常见的居里夫人、陶渊明、爱迪生、司马迁、史铁生、爱因斯坦等莫名伟岸许多，让能随手引出他们句子的我显得学识渊博阅读广泛智力超群，仿佛出身书香门第从小就接受古典文化熏陶一般，加上相当说得过去的成绩，形象“咔嚓”一下就高大了起来。而每当老师当着全班的面夸赞我写得好并把这些话语读出来让大家学习时，讲台下的我都会把脸埋在手臂里偷偷做出仿佛恶作剧得逞一般的笑——这算是小时候对只偏重成绩的学校和家长的自以为是的小小反击。

作为从小就喜欢打游戏、即使没条件玩也会持续关注各种信息的人，我经常看到社会各界对游戏的评论以及新闻报道，比如各类法制节目喜欢在说明犯罪过程的同时着重介绍嫌疑人被捕前经常上网打游戏，新闻报道中也会给不良少年扣上网瘾的帽子来增加说服力，有意无意地把游戏与不良的社会表现甚至是暴力犯罪之类的负面事件联系起来。完美解决身为学生时所面临的成绩压力的我，面对铺天盖地的周边舆论，也只得长叹十里风雪一片白，一边保证自己一定会是遵纪守法的好公民，一边像地下工作者一样窝在屋里打游戏。

经常打游戏的大家肯定都知道游戏界的老规矩：不爽不要玩。但人生在世，谁还能没个七大姑八大姨，一听说你的业余爱好居然不是写作业而是打游戏，就会痛心疾首地把看过的新闻听过的故事一股脑全部倒出来，讲得栩栩如生煞有介事，脸上充满了要全力拯救失足少年的真诚。

其实担心从游戏走向犯罪虽然并非全无道理，但游戏中的暴力终究跟现实犯罪不是一回事，喜欢在游戏中砍 NPC 就会导致在现实中无恶不作的这种无限延伸现实，从而证实游戏的危害和不合理的说法其实是一种诡辩——要知道，不止是游戏，中年人喜欢的电视剧、老年人喜欢的戏曲小说中，也不乏勾心斗角和暴力犯罪的情节，但为什么大家都集中精力批判游戏和玩家呢？

很大原因是由于电子游戏属于相对新兴的事物，而喜欢打游戏的我们当时也还没有成长到可以掌握话语权的年纪——就像父辈们年轻时也因为读小说看电视而被批判过。尤其记得很多年前还曾在网络上看到一个视频，内容是有人告诫世人：如果一个人在游戏中干了坏事，那么今后也会在现实甚至死后得到报应。

当时还在读高中的我在得知这个观点后立刻就感到各种不服，心想要是按照这个逻辑，在游戏里做了好事的话应该也跟现实做善事一样了。我在无数 RPG 中通关时拯救的世界（有时甚至是拯救整个宇宙）的善行岂不是大到没法算？要知道，就连打《质量效应》时我都从来只选模范路线，阻止人类被收割者毁灭的同时还拯救了那么多外星种族的我应该算是功德无量了。

然而现实中的我，依然是个得省吃俭用、从牙缝里抠零用钱才买得起游戏的穷学生，相貌平平，没有超能力也成不了英雄，只有拿起手柄时，才能变成劈开荆棘斩断黑暗于危难之中，扭转局势、识破阴谋保卫世界的主角；或者弃一切于不顾千里迢迢、乘风破浪从远方赶来只为拯救朋友的英雄。在那时的我的心中，跟在充满惊奇和危险的异世界中一往直前的勇猛比起来，早饭的豆浆油条、不断重复的考试、每周都要打扫的教室、老师布置的家庭作业，不过是一些繁琐的鸡毛蒜皮罢了。

从一而终的我在出家后虽然减少了游玩时间，但依然没有放弃把游戏作为主要爱好之一来打发闲暇时间。现在，我也能自信地告诉大家，因从念起，果从业生，单纯的打游戏不会招致恶报，请安心愉快的游玩。以前人们在等地铁和公交时会选择看报，现在选择埋头于便携设备，世界总是在变。而游戏，尤其是电视游戏，虽然是新兴的事物，但它与读小说看电影甚至看报一样，都是用来打发闲暇时间或者发展爱好的娱乐活动，不违法更不会危害社会，善加利用总是能让你过得更好活得更快乐。所以这里还是要奉劝各位还在读书的同学以学业为重，即使放浪如我，每次也都是在完成保证学习任务的前提下才会去打游戏——右手食指上老茧的产生也是由于读书时握笔书写过于用力，而非在手柄上的摩擦。

寺院的景色毫不逊于游戏中的渲染，年纪在长，似乎游戏在日常中所占的份额也越来越小。新的一年，又有很多新作要在各类平台发售了，

户外的天气也很好，希望大家都能放心地玩、玩得愉快。

主持 马修&库玛&昂星团
插画 西瓜树

# 掌门人

开年的游戏热潮势头一点也没有退，最近的《异度之刃》以及码下这段文字时刚公布的《口袋妖怪》和《火纹》的最新作更是让本人彻底凌乱，尤其是《大家的口袋妖怪大乱斗》简直是搞突袭，而游戏还是我的必玩之作。无奈之下，只好任由游戏的大坑增多了。各位有过类似的纠结吗？如果有，就别客气，尽情地开坑吧，管他新坑旧坑，都是因为喜欢才挖的坑，而游戏最重要的不就是玩个快乐吗？接下来，就让我们一起先把本辑“掌门人”的坑填上吧。

## 最炫民族风

228辑的光盘一段《最炫民族风》真是棒！可惜战斗动画时间少了点，不然“咸蛋超人”的表现还能更炫！

上海 王菁益

**苍穹：**昴星团同学听着这种BGM写攻略，必然是效率倍增。说起来他师傅库玛还播放J-pop来缓解玩恐怖游戏时的压力，不过我总觉得听不清音效声、敌人突然出现的情况才更可怕。

**库玛：**听着“好き好き大好き（喜欢喜欢好喜欢）”之类的歌词，一抬头看见了张牙舞爪的敌人也只会让人觉得是命运的邂逅，一点都不恐怖哦！

**马修：**写攻略时竟然不是听游戏自身的BGM。

**昴星团：**其实做视频时的选择还不少，由于这个BGM很多人都听过，而且动画配上去也没多少违和感所以就上了。各位可以试着用牛高达的“萝莉控灭杀拳”配上“明镜止水”的BGM试试，同步率也是高得可以。

**虫无兮：**玩某种游戏出身的在下比较习惯静音打游戏……貌似我找到了跟音游八字不合的理由。



只言片语 | 目前没什么期待了，《绿宝石》又没有复刻……（天津 左路狂飚）

## 掌门话题

**小编们都有过愚人节吗？让自己印象最深刻的愚人节事件是什么呢？**

**马修** 初中时性格很缩，所以选在愚人节这一天表白——万一被拒绝了还能借口是愚人节玩笑成全脸面，结果自然也不出预料，人生第一次跟妹子表白就这样成为了一个玩笑。简直是人生污点。

---

**阿鲁** 本人没有实际经历过，不过初中班上的同学被整过。愚人节当天，班上非常默契地玩起了“老师来了”的骗局，结果某个座最后一排的学霸因为没有“轻信”其他同学的“谣言”，看漫画被从后门偷偷潜入的班主任抓了个正着。

---

**虫无兮** 大概不是发生在愚人节的事：初中的一个下午，我身体不适，以当时刚流行起来的45°角仰望天空，并喃喃自语道：“我可能得了癌症吧。”第二天我自己已经忘记此事，但坐我前排的死对头（女）突然对我十分客气和温柔。之后我过了一段很舒坦的校园生活，直到对方父亲打电话给我爸：“需要帮令郎筹医药费吗？”我不仅被教训了一顿，第二天开始在学校也更难待了……

---

**苍穹** 每年愚人节和游戏相关的假新闻都是甚嚣尘上，所以早就习惯了。不过今年4月1日爆出的《勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ》结果被证明是真实消息反倒让人吃了一惊，1代才发售一个多月啊，要不要这么快……

---

**库玛** 才不会专挑4月1日过什么愚人节呢！只要有心，天天都是愚人节！

---

**白菜** 今年的愚人节比较和平，大家都忙于工作无暇理会。苦壕虽然扬言要揍死我，可是我果断没有上当。印象深刻的愚人节大概是高中时期，有一次同学们在教室门上涂满了胶水（三观正直的我没有参与），然后把推门而入的老师摆了一道。大家还是比较注意分寸的。

---

**乌冬** 因为从来没把愚人节特别看待，所以一般这天做的事都和平日没两样，直到被骗了后才意识到今天是愚人节并开启警惕模式，特别是警惕各种来自玩家或厂商的假游戏新闻。

---

**昴星团** 由于本人一直很善良的关系（没错），所以愚人节一直都没有被整过，但自己和周围的朋友都会很自觉地在那天开很多不痛不痒的小玩笑。在谈笑间，其实我一直都很想说一句话：“你们倒是快来整我啊！（溜）”。

# PS2坏了

陪了我5年的PS2坏了，想当初买回来崭新健康的它，现在却寿命接近尾声，我永远不会忘记它给我带来的那段快乐的游戏时光，愿二公主走好。

眉山 杨济沧

**昴星团：**只要是陪我们度过欢笑岁月的人或物都该铭记，希望和二公主相处的这段时光能成为你来回忆时的一个闪光点。不过正所谓旧的不去新的不来，同学你已经有了一个很好的理由来入手下一台机器了。

**苍穹：**我的PS2陪我度过了大学生涯，本来还打算再买一台收藏的，不过想想还是用模拟器吧，至少存档能保证安全。

**虫无兮：**我最近也有同样的感慨，不过主角是Wii。

**马修：**杨同学的这PS2其实算寿终正寝了。我的初版NDS时隔三年开机后上屏一条黑线，两个PS2落灰数载后重新开机一个不读碟一个不认手柄，这种旧友重逢如同陌路人的感觉才惆怅。

# 摇到一个妹纸

最近特别忙，只能写这么少了，每天好忙啊。但是通过微信竟然摇到一个玩《口袋》的妹纸，这样的好事怎么能放弃，祝福我吧。

保定 张泽

**马修：**先祝把妹成功，然后要说的是，共同爱好只是方便拉近关系，后面也加油吧。

**虫无兮：**我曾经搭讪过一个妹纸，而且对方还是日本人，在游戏手柄公司上班。然而至今尚未见面，也无缘讨要一个手柄。无论如何，交友需谨慎，祝一切顺利。

**苍穹：**坐地铁看到过玩《闪之轨迹》的妹子、看《银魂》动画的妹子，3DS擦到过玩《怪物猎人4》的妹子……然后就没有然后了。

只言片语｜非常支持索尼入华，期待其发展。（苏扬 宋皓晨）

# 微生活

## 感情细腻的乌冬

## 言行不一

## 老读者的坚持

进入高三，写回函的时间也不多了，总是迟迟拿到书、迟迟写回函、再迟迟寄出去，这是一个《掌机王SP》的老读者的坚持。

昆明 李博南

**马修：** 李同学的确是老读者呢，连输入法都记下了所有常寄回函的各位读者朋友的昵称和姓名。

**乌冬：** 同学有心就行，不用勉强，毕竟学业优先，高考加油吧。

**胧月：** 如果写回函能对紧张的学业有所缓冲，那还是不错的。

**白菜：** 每一封读者回函我们都会认真看，只要有寄就不怕漏。感谢这位读者长期以来的支持。另外电子回函表机制已经启动了，不妨试试那边哦（广告）。

## 照顾女王

因某种因缘结识了一位女王，又被决定要照顾她，托这个的福，家政能力大幅上升。虽然她有时脾气不好还傲娇，不好相处，但……习惯了，有时还觉得她很可爱。啧！我这是怎么了？

合肥 孙安石

**阿鲁：** 你这是变着法来炫耀自己有妹子的么？

**虫无兮：** 赶上圣战日的话，就该上淘宝买火把了。

**白菜：** 我怎么看怎么觉得说的不是人类……是错觉？

**库玛：** 这位读者说的不会是猫……吧？

**白菜：** 跟苦壕同步了。

**库玛：** 一定是宠物啦，脾气不好还傲娇——简直就是猫的既视感

**马修：** 看了一圈回复，深深地觉得库玛和毛老师猜对的可能性更大些——等等，插画中端茶的那位怎么有点像我的小编形象？

**只言片语** | 小编们审碟很欢乐啊！（南宁 卢尚拓）

## 230辑调查之说出你在游戏和现实中的愿望和目标

游戏：争取更多白金，多玩点游戏。生活：鼓起勇气泡个妞，不再当“基佬”。

南宁 卢尚拓

游戏：玩《MH》配装时总是缺一两个孔，而且挖掘装挖不出好的匠+5装备，你们懂的……现实：今年考试找工作了，不玩游戏，希望考中，努力！

保定 沙芳源

游戏：填坑，尽量弥补PSP和NDS时代错过大作的遗憾。生活：努力改变当前存在的不如意，比如换个好工作。

三明 克默

玩到想玩的，争取再拿几个白金。生活是找啊找啊找妹子，找到一个好妹子。

上海 王菁益

有足够多的钱去买游戏，成绩节节高升，数学是个痛（QAQ）……

开平 凛

有更多时间玩游戏，然后赚钱，买更多游戏。

上海 盛叙东

游戏：入手几款心仪已久的游戏，比如《卡比》、《闪乱》、《口袋α》、《MH4G》，以上为3DS的；或者入手蓝白款PSV-2000和《讨鬼传极》、《刀剑神域 失落之歌》、《龙之王冠》。现实：入手一台高性能的手机，并且把数学成绩提上来。

南宁 AXG

高考成功！购入中文游戏上两位数！（呃，现在已经有7个了……）

常州 Dust

游戏：继续自己慢慢的通游戏之路，有耐心，更坚持。现实：换一个更好的城市，有一个更好的工作。

青岛 阳光Sunshine

在新年中购入两款正版PSV游戏，并且希望在新的一年里财源滚滚，身体健康，合家幸福！

上海 顾春军

游戏上，因为时间有限虽然不能玩很多游戏，但像《MH4G》和《口袋》这种大作还是会细细玩的。生活上，又到“人生十字路口”年，还是希望能顺利考研，这样不用直接迈入社会，还能再欢乐两年。

苏州 浩瀚无边

游戏：自从自己的“次世代”出生以来，就没碰过2公主，PSP也只是想起来才玩玩。希望国行PS4发售后，为Sony的财务报表贡献绵薄之力。现实生活：希望年初搬家顺利，工作顺利，无论做什么事都能提高效率，好有更多时间来补完《UCG》和《掌机王SP》留下来的4年大坑。

杭州 朱建贤

游戏上，希望快点出PSV-3000，然后买回来后再把PSV上的两个《Fate》都买回来玩玩，这样我就能更清楚《Fate/Stay night》是款怎样厉害的游戏了。生活上，报读大专成功了，再找一份兼职半工半读，也希望考试和学费方面不会太困难——半工读的伟大呀。

广州 洪洪

在新的一年里我打算入一台PS4，主要是为了玩《夏日课堂》这款游戏，也希望能玩出一点成就吧。在现实中的话，我希望我的成绩能大幅提升，真的能做到这一点吗（笑）？

台州 白石黑玉

**马修：**果然每个游戏玩家都有自己的游戏与现实的愿望呢，这里谨祝各位心想事成，大家一起努力加油吧！

## 考试无关的东西

每次听到考前广播说：“请把与考试无关的东西放到讲台上”时，我都有种想把自己放上去的冲动……

开平 周卓乐

**库玛：**于是讲台上像叠罗汉一样聚集了台下所有的同学……

**马修：**忽然发现库玛的脑洞特别大……

## 上交同桌PSP·续

其实那天是老师上课的时候发现我在玩。因为那节课是历史课，加上我历史成绩很好，老师就说下课自己交上来，我也没多说什么。下课他来找我，（P.S.他是个半秃……）我才把同桌的交上去的……（联动《掌机王SP》第229辑P275内容，这回千万不能借他看《掌机王SP》了……）

宁波 稀幻

**虫无兮：**计划通。就喜欢看这种互掐的剧情。

**库玛：**同桌：听你解释了那么多也没有觉得被安慰……

**白菜：**解释这么多，结果不还是卖同桌……

**胧月：**赶紧靠你的历史成绩说服老师把小P拿回来吧，免得哪天被你同桌扔到楼下都不知道。

**马修：**西瓜树画的老师被吐槽了，人家是半秃的说。

**只言片语** 期待《异度之刃》，这是可以花上大量时间的正统RPG。（上海 盛叙东）

# 玩家画廊

**马修：** 发型和本人小编形象有些像哎。

苍南 喜闻乐见

**马修：** 想起学生时代每周调座位，虽然都是熟悉的同学但还是挺期待的。

桂林 尾巴

**马修：** 充满了谜团的一张图。

汕头 Melmen

**马修：** 乍一看做梦的内容还和羊年挺应景，然则……

玉林 陈海松

**马修：** 于是变成了胡子叔叔了么？

三明 克默

# 你一言我一语

一看到新小编昴星团的形象就知道姿♂势出自星圣大团长（星圣·昴星团）了，求团长勾搭！我也爱游戏王呢！

陆川 冯文智

**昴星团：** 记得上次整理大赏选票时还有位读者强烈要求公开我的交流方式，看来喜欢交流哲♂学的人还不少啊。虽然我有经常逛掌机王的贴吧，但你们都不是妹子还是放弃吧！

---

说起我这昵称“沙芳源”，是来自于初中时喜欢的妹子，以至于我注册什么账户都喜欢用这个，结果她闺蜜和我说我是爱上了这个名字，听后觉得：有道理。

保定 沙芳源

**马修：** 这个名字的确蛮熟悉，那么后来和那位妹子的关系怎样了呢？

---

小编有人买或者曾经买了国行吗？年代久远的也算，比如GB、NDSL、N64……

上海 东东

**马修：** 你列的这些机种，我除了国行N64外，万信GB和神游DSL竟然都有，此外还有当年的国行PS2的说。

---

《讨鬼传》对于我这样的狩猎游戏手残党来说是福音，妈妈再也不用担心我手残渣操作了。

陆川 蚊子

**马修：** 怎么说来着，总有一款游戏会非常适合你的，只是邂逅得早晚而已。

---

神游很久没消息了……

江西 卫佳昊

**马修：** 是啊，希望在索尼的国行带动下，任天堂的国行新机也能早日公布。

---

中文游戏可以吸引不少大陆玩家，可Capcom和任天堂怎么还不觉悟呢？难道他们不知道每年购买正版港版游戏的大陆玩家有不少吗？要是《口袋妖怪》、《怪物猎人》出官方中文版，我“三必”。

杭州 朱建贤

**马修：** Capcom其实还是出过中文的《生化危机 启示录》的，但《MH》什么时候能有中文还真是拿捏不准。另外关于《口袋》以后作品的官方中文，这个还是有可能的哦。

---

挺期待《电击文库 战斗巅峰》的中文版，想入个格斗游戏试试，虽然手残……

玉溪 魏汉

**马修：** 想入就入吧，另外从你的谦虚来看，还真是颇有高手风范。

---

PSP的时代过去了，大家的PSP还完好无损吗？

开平 黄荷深

**马修：** 坏了倒不至于，春节前库玛心血来潮，好几个人还真拿出压箱底的PSP来联机。大家的PSP基本称得上是完好无损，不过滑杆漂移这类倒还是挺多的……

---

太久没写信了，找回写信的感觉，希望会考顺利。

厦门 Casey

**马修：** 祝Casey同学考试顺利，以后也请多回信哦。

---

等中意的New 3DS LL限量主机发售了，再入手。

海口 吴波

**马修：** 只要还没遇到非玩不可的游戏，吴同学还真不用着急入New 3DS LL，祝吴同学早日购入心仪主题的限定版New 3DS LL吧。

---

还有什么可以改成《无双》的风骚题材？

常州 Dust

**马修：** 结合现在《海贼王》、《圣斗士》、《塞尔达》乃至《DQ》全部无双化的现状，这位读者会不会有“所有游戏皆可无双”的感觉呢？

## 稿费样书在召唤

本辑继续把很早以前没能联系上而欠发稿费和样书的撰稿人的笔名、发表辑数以及栏目和内容都放上，各位作者看到消息后请向pgking@263.net提供你的卡号、开户银行详细名称（XX银行XX分行）、开户人姓名、样书地址、邮编、收件人姓名及联系电话。

| 笔名 | 刊登辑数 | 栏目 | 标题 | 需提供内容 |
|---|---|---|---|---|
| 信息统合思念 | 222 | 自由谈 | 献给我们挚爱的《动物之森》 | 卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话 |
| 极夜 | 214 | 自由谈 | 我的游戏简史 | 卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话 |
| 小乌丸 | 193 | 玩家点评 | 逃脱冒险 旧校舍的少女 | 卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话 |
| 凯文 | 190 | 自由谈 | 多年以后 | 卡号、开户银行、收款人姓名/地址、邮编、姓名、联系电话 |

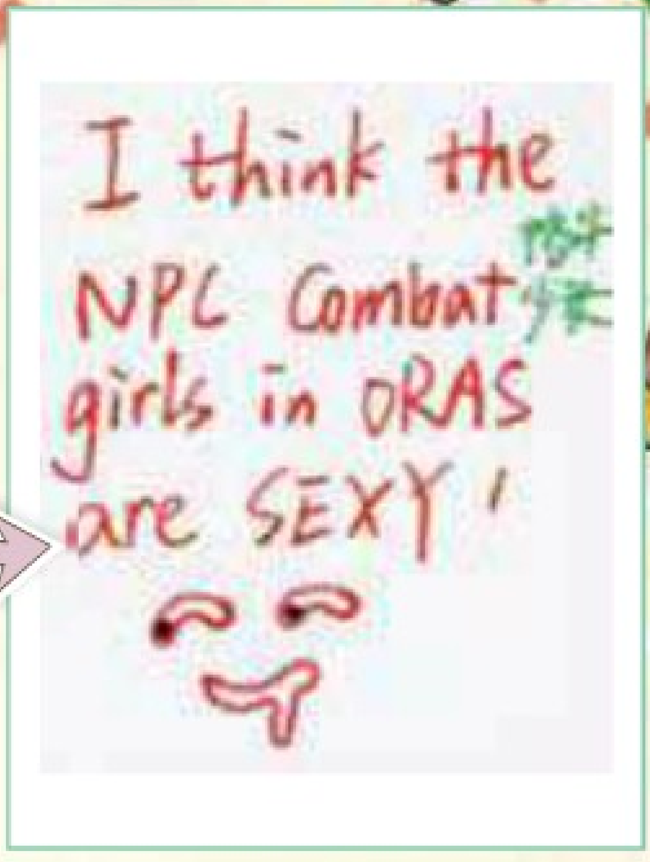
**只言片语** | 《SAO》是最爱！期待《刀剑神域 失落之歌》。（开平 黄荷深）

**马修：**又一个2015春节问，小编也祝大家这一年都把快乐持续下去。

**厦门 Casey**

**马修：**格斗少女的确不错，至于性感……嗯，毕竟人们拥有不同审美才会有不同的女神。

**长春 张钊玮**

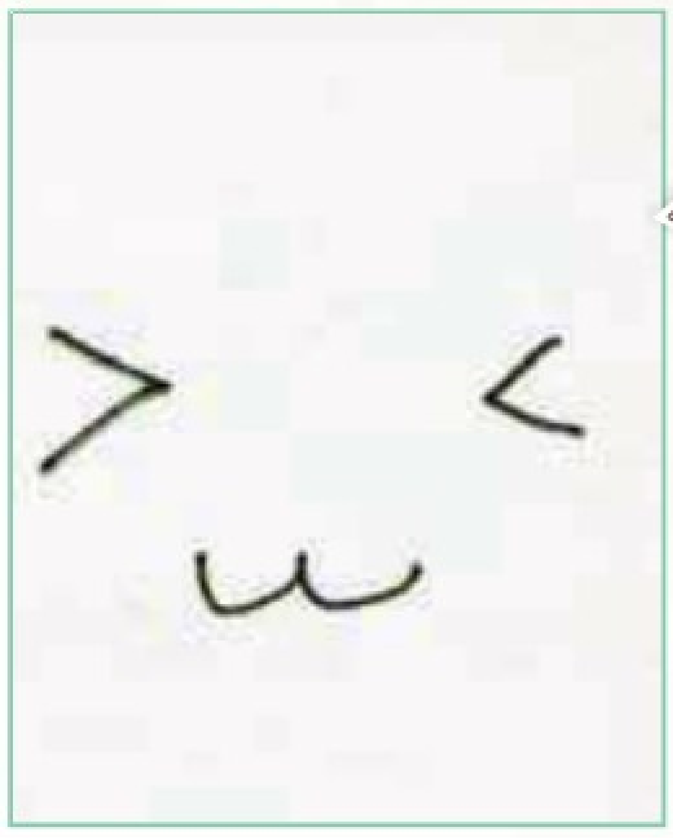



**马修：**按下Enter确认，2015人生开始！

**青岛 党政**

**马修：**这一脸淡定与从容的表情……

**南宁 卢尚拓**

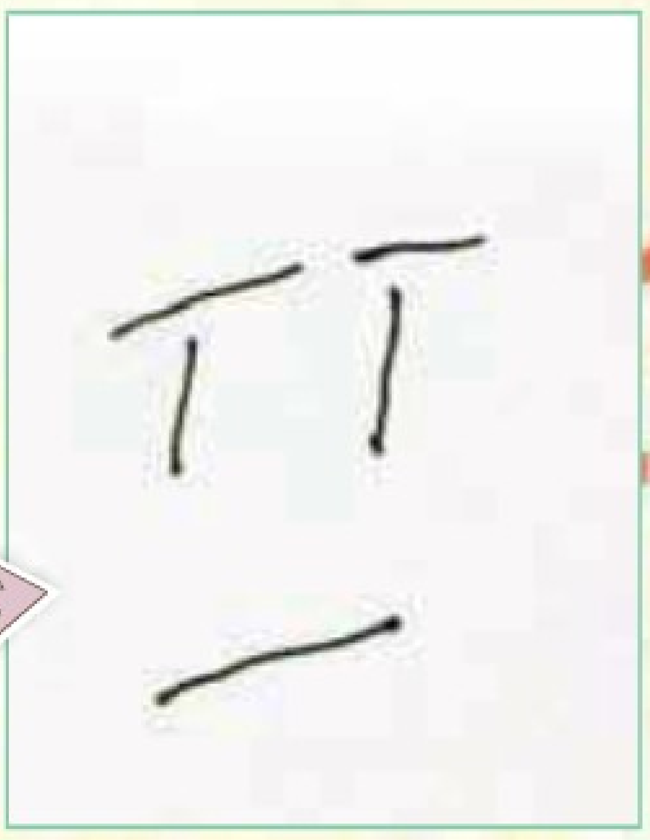


**马修：**多罗或忍兽的眼睛以及猫嘴，卖萌啊。

**南宁 NINA**

**马修：**两个T组合在一起是哭的表情，然而这里更像是眉眼嘴俱全的一张脸。

**保定 张泽**



## 手机丢了

写下这段话的时候手机丢了，还是丢在宿舍里，作为警校学生简直是耻辱啊……幸亏没被我发现，要不然就是一条人命！然后默默地拿出3DS来了一盘《口袋》，555……

保定 沙芳源

**阿鲁：**你们那边的贼偷东西被发现了还敢杀人？真是太可怕了……

**虫无兮：**说不定是手机自己跑了呢？这是手机的一小步，却是天网的一大步。

**白菜：**盗窃确实恶心，作为一个手上功夫灵巧的人，用这技能干点啥不好！

**马修：**所以说在哪都不能掉以轻心，当个教训，以后多注意吧。

## 网购·邮购信息

《掌机王》读者服务部有如下书刊，大家可选用网购或邮购方式购买：

《掌机王SP》：96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价9.8元；160、171、178、183辑，定价12元；103、151，定价14.8元；164、187辑，定价16元；206，定价18元；216辑，定价14元；217、218、229、231、232辑，定价19.8元。

《口袋玩家》：28、38、42～46、54、55辑，定价16元。62～64、75、86、87辑，定价18元。《口袋玩家 Ω红宝石·α蓝宝石 完全攻略本》，定价48.00元；

《3DS专辑》：VOL.8、VOL.9、VOL.10，定价35.00元。《PSV宝典》：定价28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价25元；VOL.6：定价28元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。

**邮购地址：**兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收）

**邮编：**730020。

邮购请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下的联系电话。

网购、邮购相关事宜，可与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

**网购** 扫描二维码或输入网址购买，快递费仅2元，满28元快递包邮！

官网书刊频道 b.ucg.cn

淘宝动漫游书店 acgbook.com

UCG口袋微店 vd.ucg.cn

**只言片语** | 229辑的专题解决了我绕在心头的所谓“共游是什么鬼”的问题。（广西 冯文智）

# 交流空间

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用 Email 发至 pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗 1 号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

※ 友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

## 黄希贤

昵称：迅星

性别：男　　年龄：25

拥有掌机：PSP、NDSi

喜欢的游戏：《口袋》、《机战》

地址：广西梧州市万秀区北环路东一巷 19 号

邮编：543002　　QQ：475007862

电话：15277438671

想说的话：一生打机。

## 邹明洋

性别：男　　年龄：29

拥有掌机：PSV、3DS

喜欢的游戏：《口袋》

地址：广东省惠州市惠城区鹅岭北路 41 号中心医院放射科

邮编：516001　　QQ：455973092

想说的话: 希望认识更多同城的口袋玩家!

## 梁小东

昵称：类星

性别：男　　年龄：23

拥有掌机：NDSL、PSP

喜欢的游戏：《口袋》、《MH》、《银河战士》

地址：浙江省绍兴市新昌县羽林街道临江社区马大王芦家岭 11 号

邮编：312500　　QQ：385205140

Email：385205140@qq.com

想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好！

## 李博唯

昵称：NPC

性别：男　　年龄：15

拥有掌机：3DS LL

喜欢的游戏：《口袋》、《MH》

地址：上海市杨浦区周家嘴路 1299 弄 15 号 501 室

邮编：200092　　QQ：1257603991

Email：briam008@163.com

电话：13701968546

想说的话：希望任天堂能成为游戏界的霸主，并统领游戏界 100 年！

## 蒋丰印

昵称：Kisumido

性别：男　　年龄：15

拥有掌机：PSP、PSV、3DS

喜欢的游戏：《初音》、《MH》、《口袋》、《刀剑神域》

地址：辽宁省兴城市温泉区

邮编：211481　　QQ：1984055306

Email：1984055306@qq.com

电话：18242951927

想说的话：自从在网购平台看到 PS4 的专卖店后，身为 SONY 粉的我已经按耐不住了。



只言片语　希望索尼入华能为国内的电玩事业带来第二春。（南宁 NINA）

## 周卓乐

昵称：Zorro

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：PSP、NDS

喜欢的游戏：《FF》、《机战》

地址：广东省开平市长沙区幕涌西路 24 号

邮编：529300　　QQ：1368647577

Email：zhouho@126.com

想说的话：打破现实的束缚，在游戏中自由狂奔。

## 姚一帆

昵称：死旗君

性别：男　　年龄：17

拥有掌机：PSP、PSV

喜欢的游戏：《FF》、《初音》

地址：广东省广州市天河区茶山路 243 号 104 房

邮编：510640　　QQ：1572288964

Email：1572288964@qq.com

电话：18027199831

想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好！

## 李博南

昵称：ガンダム

性别：男　　年龄：18

拥有掌机：PSP、PSV

喜欢的游戏：《MGS》、《MHP》、《高达对高达》

地址：云南省昆明市五华区大观路 46 号二栋一单元 402

邮编：650032　　QQ：1065342936

Email：1065342936@qq.com

电话：13888211315

想说的话：高三狗……不容易啊。

## 彭逸敏

性别：男　　年龄：28

拥有掌机：PSP、NDSL、3DS LL

喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》

地址：上海市普陀区延长西路 633 弄 26 号 302

邮编：500065

电话：13916104552

想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好！

## 周哲

昵称：ADA

性别：男　　年龄：34

拥有掌机：暂无

喜欢的游戏：很多

地址：湖南省湘潭市雨湖区泗洲庵 50 号 5 单元 112 号

邮编：411100

Email：aqacazumi@163.com

电话：13875259697

想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好！

## 陈卓

昵称：快乐逍遥

性别：男　　年龄：23

拥有掌机：PSP、PSV、NDS、3DS

喜欢的游戏：《雷顿》、《逆转》、《口袋》

地址：云南省昆明市官渡区国家经济技术开发区昆明科技创新园 A49

邮编：650217　　QQ：394565395

Email：394565395@qq.com

电话：15818942076

想说的话：希望《掌机王 SP》越办越好！

## 杨晨

昵称：才子

性别：男　　年龄：19

拥有掌机：PSP、iDSi

喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》

地址：天津市河北区红星支路 5 号

邮编：300240　　QQ：1449081814

Email：1449081814@qq.com

电话：18222873048

想说的话：上了大学以后这还是寄的第一封信，我竟然有小半年没有寄信了（可怕）……

只言片语　游戏已经玩不过来了 555……非要说期待的话，就《火纹》新作吧。（长春 Abali-zzw）

# 小编寄语

## 库玛

★在“掌门人”画师西瓜树的怂恿下入手了羊毛毡！作为一个平时连扣子都不会缝的手残帝，我花了一下午的时间完成了这件足以象征我手工水平巅峰的作品！于是自信心爆棚的我觉得可以开始挑战缝扣子啦。

★重新翻出了 Kindle 电子书来看书，然后去下了一本探讨死亡的哲学书，最后觉得我这种智商的人看什么哲学书啦！还是洗洗睡吧，嗯。

## 胧月

★久别编辑部的伊娃姐抽空来深圳玩，各位老同事聚在一起吃了饭，四年过去了还是辣么年轻漂亮。

★Yuna 没满 7 个月就来生理了，比预想中早了一个月，性格也变得古古怪怪的，怎么都不肯出公寓门，跟见了鬼一样。客观上的确避免了公狗的骚扰，但可别变不回来了啊。

★降你妹的首付啊，还嫌房价不够高吗?

## 马修

◆彻底进入了忙碌而混沌的状态，打游戏也几乎都是 3DS 的《火纹 觉醒》以及《口袋抓取方块》了。

◆心血来潮看了下小时候常见的上游型蒸汽机车模型，价格 2000 元左右，立马缩了；然后想到纸模便宜，然而一看工序之复杂，彻底跪了。纠结了一番，打开电脑上的《蒸汽机车 GO！》跑了一程，果然还是玩游戏最省钱。

## 乌冬

◆ AKB48 又组阁啦……为什么我要说“又”，其实没有原创公演以及团队竞争的活动来突出团队特色，组不组阁都没太大的意义，无非就是公演换些面孔，粉丝估计都看疲惫了，更别说能在一般人里会造成多大的话题性，看来营运也陷入思维定势了，如果不想办法突破，人气下跌的速度只会有增无减。

◆《天狱篇》发售，积满灰尘的 PSV 终于可以开机了，自己都记不起上次开机是几时，应该有快半年了吧，不过估计做完这次攻略后又是一次长时间闲置。

## Juxi（美编）

◆不知不觉都快到五月份了，上班没多久一年又过去了一半，每当这个时候都要感叹一下逝去的青春……

◆自从去年养了我家兔崽子，每星期的家务多了好多，不管是心理上的调皮捣蛋，还是生理上的喂食清理等工作，都非常能考验人的耐性，感觉再养几年以后本人可以回家进养猪厂喂猪了，加油！

## 香山（美编）

◆最近不知道是不是被毕业论文逼晕了头脑，晚上做梦的时候竟然梦见自己回到了高中时代，而情景是数学考试。梦境真是的不是一般的真实，一睁眼看到的就是张牙舞爪的数学题，那种恐惧感油然而生！我瞬间以为自己穿越了，梦见什么不好偏偏是考数学！导致醒来的时候精神恍惚，早餐赶紧吃一大碗皮蛋瘦肉粥 + 油条压压惊。

## 苍穹

◎因工作需要购入了PS4，3月在斗鱼每周直播一次《生化危机 启示录2》，这应该也算是我边玩游戏边说话，说得最多的一次经历。回想起以前FC时代调频道有时会接收到其他玩家的电视屏幕信号，同样能看得津津有味，现在看游戏直播应该也是类似的心情吧。不过直播时要想着自己得说什么，除了注意游戏画面外，还要分神看电脑屏幕上的弹幕保持与观众交流，于是喜闻乐见地“领便当”了几次……

◎截稿前夕伊娃姐姐回编辑部“探亲”，相比4年前离开时都没怎么变，实在是驻颜有术（膜拜）。

## 阿鲁

■某天晚上吃撑后，跟苦壕和昴星团一起去爬了莲花山，竟然神奇地爬到了山顶……我第一次登顶莲花山还是6年前刚来深圳的时候，不得不感叹时间过得还真是快啊。

■最近单位附近开了一家冒菜馆，完美保留了川渝地区菜品的麻辣本色，让我等生在川渝地区的人着实爽了一把。不过为啥广东地区的乌冬和昴星团同学也每次都跟我们组团去吃呢？再也不相信广东人不吃辣的谣言了！

## 咕噜（美编）

●时间过的真快，一转眼大宝都到上小学的年龄了。在深圳上个学真是不容易，从报名到被入取都要分6次完成，还要递交各种乱七八糟的的证件和证明，收集这些证件和证明都搞了快一个月了，到最后还不知道会不会被心仪的学校入取。祈祷吧，希望所做的努力没有白费……

●最近发现某宝上有个处理二手物品交易的平台很好用，家里的一些闲置物品拍个照放上去，很快就交易出去了，虽然价格很白菜，但总比闲置在那一文不值要强！也好腾地方。

## sienna（美编）

◆最近开始健身，没抱什么希望，不过坚持了一段时间还是发现了身体的小变化，有点惊喜，得出的总结就是什么减肥药呀节食呀都是浮云，只有运动健身才是王道。

## 白菜

□最近编辑部里购入PS4的同事们总是想方设法各种安利本人，一会儿拿出《闪乱神乐》，一会儿拿出《FF零式 高清版》。你们这些小手段都是没有用的！PS4的手柄玩FTG简直不能忍，求支持PS3手柄……出专用格斗手柄也行啊！

□亚马逊购入轻小说《エロマンガ先生》前四卷。国内翻译版笑得我嘴都合不拢，遂购入原版支持——并且研究一下到底是原版够逗，还是翻译够逗。

## 昴星团

★随着国行PS4、PSV的发售，注定了以后中文版游戏会越来越多，再加上《武林群侠传》登陆PS4的消息，让我更坚定了要买PS4的信心。

★《数码兽大冒险tri.》将要播出的消息实在是令人振奋，不管播出时间是否跳票，我依旧会支持到最后。在得知消息后的那几天里，几乎每天都有听初代的OP《Butterfly》，顺便在心中刷一下无限大。

★《高达BF TRY》在愚人节当天完结，最后一集的剧情依旧非常扯，但却让人看得很欢乐，希望不久后能看到第三季。

## 虫无兮

●从90年代看《男欢女爱》，到大学时看“栋笃笑”，似乎也已经当了十几年黄子华的粉丝。前阵子恰逢他首次在深圳演出，咬咬牙砸了最贵的票前去捧场。现场气氛说实话和在家里看是差不多的，对于粤语听力差的人来说可能在家里看有字幕的视频会更好。不过可以在现场对着男神大喊“回水”和“除裤”也算是了却一桩心事，生涯无悔。

●说起来，黄子华上台时，旁边的观众给他塞了一个马里奥的毛绒玩偶，于是表演的舞台边上全程都有一只马里奥。好大的一盘棋。

●再过个几年，同为哲学系的我说不定也能开一场“出版业血泪史”，然后进入娱乐圈，成为大明星，迎娶白富美，走上人生巅峰，想想还有点小激动。哦，我不是哲学系的。

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

# 掌机游戏综合发售表

进入4月之后，许多新作确定了发售日和价格。其中比较引人注目的是PSV爆肝之作《舰队收藏 改》延期至8月27日，虽说一口气延期大段时间想必令提督们非常失望，但好歹这次给出了具体的发售日。3DS上的《火焰之纹章if》分为两个版本发售也着实让大量FANS跌破了眼镜，选择困难症再临，真爱就咬咬牙买限定版吧。另外提醒大家注意，4月2日的《异度之刃》仅仅对应New 3DS，有意向购买的玩家可要小心。

栏目主持 白菜

**发售表阅读说明**

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

## Nintendo 3DS

| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2015年4月 | | | |
| 9日 | 雷子 | 雷子 | Klon | SLG | 售价未定 |
| 16日 | 女生风格3 闪亮装扮 | GIRLS MODE 3 キラキラ☆コ–デ | Nintendo | SLG | 5076日元 |
| 16日 | 女生风格3 闪亮装扮（e商店下载） | GIRLS MODE 3 キラキラ☆コ–デ | Nintendo | SLG | 5076日元 |
| 16日 | 未来卡搭档对战 友情爆热对决 | フュ–チャ–カ–ド バディファイト 友情の爆热ファイト！ | Furyu | TAB | 5378日元 |
| 16日 | 未来卡搭档对战 友情爆热对决（e商店下载） | フュ–チャ–カ–ド バディファイト 友情の爆热ファイト！ | Furyu | TAB | 5378日元 |
| 22日 | 新落井下石（暂名）（e商店下载） | 新ひゅ～ストン | Poisoft | ACT | 售价未定 |
| 23日 | 勇气2 最终境界 | ブレイブリ–セカンド エンドレイヤ– | Square Enix | RPG | 6458日元 |
| 23日 | 见习魔女与莫可莫可好朋友 | 见习い魔女とモコモコフレンズ | 日本Columbia | RPG | 5184日元 |
| 29日 | 智龙迷城 超级马里奥兄弟版 | PUZZLE & DRAGONS SUPER MARIO BROS. EDITION | Gungho | RPG | 4320日元 |
| 29日 | 智龙迷城 超级马里奥兄弟版（e商店下载） | PUZZLE & DRAGONS SUPER MARIO BROS. EDITION | Gungho | RPG | 4320日元 |
| 30日 | 我是航空管制官 机场英雄3D 羽田全明星 | ぼくは航空管制官 エアポ–トヒ–ロ–3D 羽田 ALL STARS | Sonic Powered | SLG | 6480日元 |
| 30日 | 动感梨汁 船梨精的愉快故事 | 梨汁アクション！ ふなっし–の愉快なおはなっし– | Nintendo | ACT | 5184日元 |
| | | 2015年5月 | | | |
| 14日 | 蒸汽行动 林肯对异形 | Code Name: S.T.E.A.M. リンカ–ンVSエイリアン | Intelligent Systems | S・RPG | 5076日元 |
| 14日 | 蒸汽行动 林肯对异形（e商店下载） | Code Name: S.T.E.A.M. リンカ–ンVSエイリアン | Intelligent Systems | S・RPG | 5076日元 |
| 28日 | 初音未来 未来计划 豪华版 | 初音ミク Project mirai でらっくす | SEGA Games | MUG | 5378日元 |
| 28日 | 初音未来 未来计划 豪华版（e商店下载） | 初音ミク Project mirai でらっくす | SEGA Games | MUG | 5378日元 |
| 28日 | 热血时代剧 | ダウンタウン热血时代剧 | Arc System Works | A・RPG | 4860日元 |
| 28日 | 热血时代剧（e商店下载） | ダウンタウン热血时代剧 | Arc System Works | A・RPG | 4500日元 |
| 28日 | 舞力四射 游戏 | トライブクルクルTHE G@ME | BNE | ACT | 5626日元 |
| 未定 | 铁道日本 路线之旅 近江铁道篇 | 铁道にっぽん！ 路线たび 近江铁道编 | Sonic Powered | SLG | 6264日元 |
| | | 2015年6月 | | | |
| 4日 | 新・罗罗娜的工作室 起始的故事 阿兰德的炼金术士 | 新・ロロナのアトリエ はじまりの物语 ～ア–ランドの炼金术士～ | Koei Tecmo Games | RPG | 6264日元 |
| 4日 | 星之光辉 | ステラ グロウ | SEGA Games | S・RPG | 6469日元 |
| 11日 | 节奏天国 精品+ | リズム天国 ザ・ベスト＋ | Nintendo | MUG | 5076日元 |
| 11日 | 龙珠Z 超究极武斗传 | ドラゴンボ–ルZ 超究极武斗传 | BNE | ACT | 6146日元 |
| 18日 | 波波罗古罗伊斯牧场物语 | ポポロクロイス牧场物语 | Marvelous | RPG | 6458日元 |
| 25日 | 火焰之纹章if 白夜王国 | ファイア–エムブレムif 白夜王国 | Nintendo | S・RPG | 5076日元 |
| 25日 | 火焰之纹章if 暗夜王国 | ファイア–エムブレムif 暗夜王国 | Nintendo | S・RPG | 5076日元 |
| 未定 | 高圆寺女子足球3（暂名） | 高圆寺女子サッカ–3 | Starfish SD | AVG | 售价未定 |
| | | 2015年7月 | | | |
| 9日 | 大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险 | 大逆转裁判 –成步堂龙ノ介の冒险– | Capcom | AVG | 6264日元 |
| 23日 | 梦幻模拟战 转生 | ラングリッサ– リインカ–ネ–ション –转生– | Extreme | S・RPG | 5980日元 |
| | | 2015年夏 | | | |
| 未定 | 动物之森 欢乐家装设计师 | どうぶつの森 ハッピ–ホ–ムデザイナ– | Nintendo | ETC | 售价未定 |
| 未定 | 怪盗Joker 超越时间的怪盗与失落的宝石 | 怪盗ジョ–カ– 时を超える怪盗と失われた宝石 | BNE | ACT | 售价未定 |
| 未定 | 尸体派对 血色笼罩 恐惧再临 | コ–プスパ–ティ–ブラッドカバ– リピ–ティッドフィア– | 5pb. | AVG | 售价未定 |
| | | 发售日未定 | | | |
| 未定 | 雷顿教授7（暂名） | レイトン7 | Level–5 | AVG | 售价未定 |
| 未定 | 忍者龙剑传（暂名） | NINJA GAIDEN | Koei Tecmo Games | ACT | 售价未定 |

## PlayStation Vita

| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2015年4月 | | | |
| 9日 | 苍翼异闻录 失落的记忆 | エクスブレイズ ロスト メモリ–ズ | Arc System Works | AVG | 6264日元 |
| 9日 | 百花缭乱Elixir 蝴蝶草复兴记 | 百花缭乱エリクシル ～Record of Torenia Revival～ | 加贺Create | AVG | 7344日元 |

| 日期 | 中文译名 | 游戏原名 | 发行厂商 | 游戏类型 | 售价 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2015年4月 | | | | | |
| 23日 | 苍翼默示录 刻之幻影 扩张版（PS商店下载） | ブレイブルー クロノファンタズマ エクステンド | Arc System Works | FTG | 4800日元 |
| 23日 | 新装版 猩红帝国 | 新装版クリムゾン・エンパイア | QuinRose | AVG | 6804日元 |
| 23日 | 新装版 猩红帝国（PS商店下载） | 新装版クリムゾン・エンパイア | QuinRose | AVG | 6480日元 |
| 23日 | 再见 海腹川背 散 | さよなら 海腹川背 ちらり | Agatsuma | ACT | 5184日元 |
| 23日 | 再见 海腹川背 散（PS商店下载） | さよなら 海腹川背 ちらり | Agatsuma | ACT | 4536日元 |
| 23日 | Clock Zero 终焉之一秒 ExTime | CLOCK ZERO ～终焉の一秒～ ExTime | Idea Factory | AVG | 6264日元 |
| 28日 | 刀剑神域 失落之歌（中文版） | 刀剑神域 –Lost Song– | BNE | A・RPG | 售价未定 |
| 30日 | 东京新世录 巴别塔行动 | 东京新世录 オペレ–ションバベル | 5pb. | RPG | 6264日元 |
| 30日 | 东京新世录 巴别塔行动（PS商店下载） | 东京新世录 オペレ–ションバベル | 5pb. | RPG | 5400日元 |
| 30日 | ToHeart2 迷宫旅人 | トゥハ–ト2 ダンジョントラベラ–ズ | Aquaplus | RPG | 5184日元 |
| 30日 | ToHeart2 迷宫旅人（PS商店下载） | トゥハ–ト2 ダンジョントラベラ–ズ | Aquaplus | RPG | 4114日元 |
| 30日 | 路人女主的养成方法 祝福之花 | 冴えない彼女の育てかた –blessing flower | 5pb. | AVG | 7344日元 |
| 30日 | 白衣性爱情依存症 | 白衣性爱情依存症 | 工画堂Studio | AVG | 6264日元 |
| 30日 | 白衣性爱情依存症（PS商店下载） | 白衣性爱情依存症 | 工画堂Studio | AVG | 5184日元 |
| 下旬 | 维纳斯计划 | ヴィ–ナスプロジェクト | Galat | SLG | 免费 |
| 2015年5月 | | | | | |
| 21日 | 万亿魔坏神 | 魔坏神 トリリオン | Compile Heart | RPG | 7344日元 |
| 21日 | 万亿魔坏神（PS商店下载） | 魔坏神 トリリオン | Compile Heart | RPG | 6480日元 |
| 21日 | LOVELY×CATION 1&2 | ラブリケ–ション 1&2 | 5pb. | AVG | 7344日元 |
| 28日 | 忠臣藏46+1 V | ChuSingura46+1 –忠臣藏46+1– V | Dramatic Create | AVG | 7452日元 |
| 28日 | CROSS ANGE 天使与龙的轮舞 颤音 | クロスアンジュ 天使と龙の轮舞tr. | BNE | STG | 7171日元 |
| 2015年6月 | | | | | |
| 4日 | 不可思议的迷宫 风来之西林5 加强版 幸运之塔与命运骰子 | 不思议のダンジョン 风来のシレン5plus フォ–チュンタワ–と运命のダイス | Spike Chunsoft | RPG | 5184日元 |
| 11日 | 英雄传说 空之轨迹FC 进化版 | 英雄传说 空の轨迹FC Evolution | 角川Games | RPG | 6264日元 |
| 25日 | Persona4 彻夜热舞 | ペルソナ4 ダンシング・オ–ルナイト | Atlus | MUG | 7538日元 |
| 25日 | IA/VT 七彩斑斓 | IA/VT COLORFUL | Marvelous | MUG | 5184日元 |
| 25日 | 混沌之子 | カオスチャイルド | 5pb. | AVG | 7344日元 |
| 25日 | 灰色的果实外传 偶像魔法少女小满 | グリザイアの果实スピンアウト!? アイドル魔法少女ちるちる☆みちる | Prototype | AVG | 4644日元 |
| 2015年7月 | | | | | |
| 30日 | 光之巨人 | レイギガント | BNE | RPG | 6663日元 |
| 2015年8月 | | | | | |
| 6日 | 光辉圣约 无尽 | ルミナスア–ク インフィニティ | Marvelous | S・RPG | 7344日元 |
| 27日 | 舰队收藏 改 | 舰これ改 | 角川Games | 类型未定 | 6264日元 |
| 2015年夏 | | | | | |
| 未定 | 死在迷宫的地下 | メイQノ地下ニ死ス | Compile Heart | RPG | 7344日元 |
| 未定 | 不可思议的编年史 胜利之前绝不回头 | 不思议のクロニクル 振リ返リマセン胜ツマデハ | Spike Chunsoft | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 东京迷城国度 | 东京ザナドゥ | Falcom | A・RPG | 售价未定 |
| 2015年冬 | | | | | |
| 未定 | 奇迹女孩祭（暂名） | ミラクルガ–ルズフェスティバル（仮） | SEGA Games | MUG | 售价未定 |
| 2015年内 | | | | | |
| 未定 | 最终幻想Agito 加强版 | ファイナルファンタジ–アギト プラス | Square Enix | RPG | 4104日元 |
| 未定 | 最终幻想Agito 加强版（PS商店下载） | ファイナルファンタジ–アギト プラス | Square Enix | RPG | 免费 |
| 未定 | 伊苏最新作（暂名） | イ–ス最新作 | Falcom | RPG | 售价未定 |
| 未定 | 迷宫旅人2–2 | ダンジョントラベラ–ズ2–2 | Aquaplus | RPG | 售价未定 |
| 发售日未定 | | | | | |
| 未定 | 激次元组合 布兰+海王星VS僵尸军团（暂名） | 激次元タッグゲイム ブラン+ネプテュ–ヌVSゾンビ军团（仮） | Compile Heart | ACT | 售价未定 |
| 未定 | 超次元大战 海王星VS世嘉硬件女孩 梦之合体SP（暂名） | 超次元大战 ネプテュ–ヌVSセガハ–ドガ–ルズ 梦の合体スペシャル（仮） | Compile Heart | 类型未定 | 售价未定 |
| 未定 | 勇者斗恶龙 英雄集结Ⅱ | ドラゴンクエスト ヒ–ロ–ズII（仮） | Square Enix | A・RPG | 售价未定 |

## 天空机士罗迪亚

4.2 ◆角川Games◆ACT◆6264日元 3DS 期待度 A

游戏以“空中大陆”为舞台，战斗以空中战为主。玩家要操作人型机器人罗迪亚在广阔的天空中翱翔探险寻宝，通过紧张刺激的冒险，击败分布在空中大陆各个遗迹的守护者，以阻止机械帝国“纳加”的侵略。360度全方位飞行和利用岛上设施来移动的方式，相信会给玩家们带来不错的体验。

## 异度之刃

4.2 ◆Nintendo◆RPG◆3996日元 New 3DS 期待度 S

本作是Wii版同名作的移植强化版，讲述了男主角手持神剑救万民于水火的故事。原作在剧情、音乐、探索、战斗及耐玩性方面都得到了玩家的肯定，移植到掌机后则加入了鉴赏模式，并对应裸眼3D和邂逅通信机能，以及amiibo等周边。本作是第一款New 3DS专属游戏，其实际表现值得玩家期待。

# DVD光盘 内容导视

## 游戏展望台

东京新世录 巴别塔行动
苍翼默示录 刻之幻影 扩张版
苍翼异闻录 失落的记忆
英雄传说 空之轨迹FC 进化版
死在迷宫的地下
勇气原点 飞翔妖精
勇气2 最终境界

不可思议的迷宫 风来之西林5 加强版 幸运之塔与命运骰子

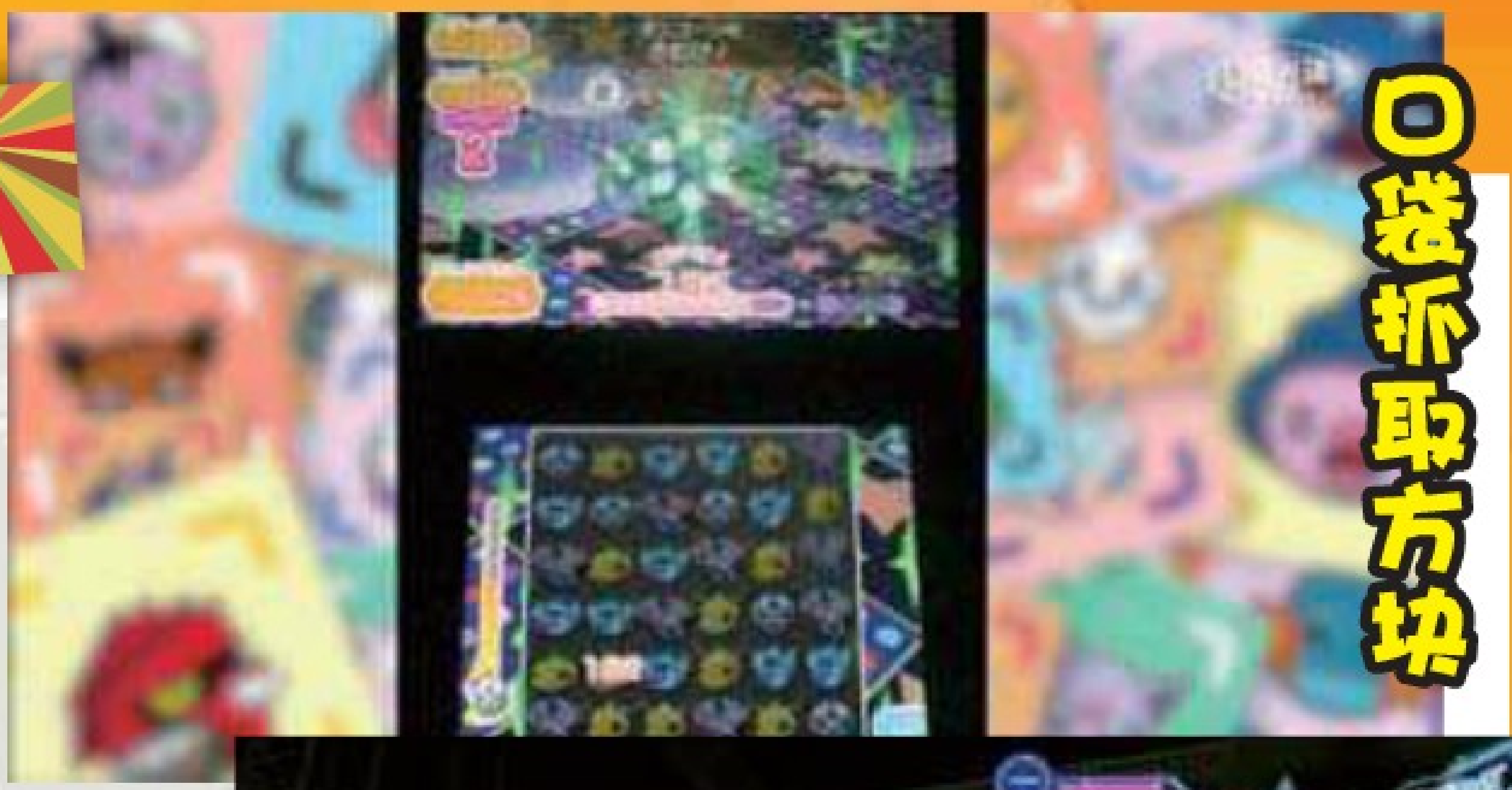
初音未来 未来计划 豪华版

星之光辉

再见 海腹川背 散

乐高 侏罗纪世界

## 新作特搜队



口袋抓取方块

世界树与不可思议的迷宫

数码宝贝物语 电脑侦探

## 本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《世界树与不可思议的迷宫》演示的最后的BOSS战中，BOSS长得像什么动物?

A.老虎　B.熊　C.牛

3名

PSV硬壳包

# PSV 专辑 VOL.13

**实用与收藏兼备的 PSV 权威专辑**
**大 16 开 224 页 + 影像 DVD 光盘**

PSV SPECIAL
PSV专辑
VOL.13

封面待定

**Vita动态**

PS+俱乐部、DLC天国

**Vita劲作**

战极姬5 斩断战祸的霸王系谱/遥远的时空中6
地球防卫军2 携带版 V2/迈阿密热线2 空号

**Vita攻略**

战国无双 编年史3（中文版）/高达破坏者2（中文版）
噬神者2 狂怒解放（中文版）/数码宝贝物语 电脑侦探
第3次超级机器人大战Z 天狱篇/刀剑神域 失落之歌

**5 月上旬上市!**

# 口袋玩家 VOL.88

口袋妖怪的专门志：游戏、动画、
漫画、卡片、周边、小说……

**业界话题**

**从内购《口袋》看任天堂的业务拓展**

从接连两款《口袋妖怪》衍生游戏的内购试水，到与手游厂商合作一事，来分析未来任天堂及《口袋妖怪》的动向。

**游戏看台**

**大家的口袋妖怪大乱斗**

带来《口袋妖怪》最新作《大家的口袋妖怪大乱斗》的游戏介绍及攻关指南。

**研究所**

**《口袋抓取方块》二次研究**

更新关卡攻略全解及更新精灵全资料、免课金玩法解析。

**仙之锁单打战术讲解**

基于 PO 思路的 6V6 组队战，来讲解仙之锁的单打战术。

DVD 收录《口袋抓取方块》实机视频、《大家的口袋妖怪大乱斗》游戏视频、OVA《最强 Mega 进化 Act Ⅲ》、《AG》中文动画等精彩内容。

**超值精美赠品**
**点阵大木博士挂饰**

电子版购买地址：koudai.dooland.com 或扫描二维码登陆购买，支持 PC、iPad、iPhone、Android、vBooks 等终端阅读。

**幸运大抽奖继续进行！**

**4月20日全国上市！**

# 3DS 专辑 VOL.10

**展现 3DS 魅力的全方位专辑**
**大 16 开 224 页 +DVD 光盘**

**已上市**

本手册随盘附赠不能单独销售

**★专题企划★**

New 3DS/New 3DS LL全面介绍

**★典藏攻略★**

妖怪手表2 真打/任天堂全明星大乱斗/海贼王 超级顶上战争X/最终幻想 探索者/遗产传奇/塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D/喧哗番长6 魂与血/失落英雄2/徽章机器人8

**★年鉴★**

3DS游戏最强年鉴
3DS专辑1 ~ 10攻略索引

掌机王光盘定价：19.8 元